A PLAYSTATION 2, PLAYSTATION 3 ÉS A PSP JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

DVD ROM

WORLD CUP 2006 26. OLDAL

HITMAN BLOOD MONEY

PLAY!

DAXTER

70. OLDAL

2006.05.

PC GURU KÜLÖNSZÁM

19. OLDAL

SUPERMAN RETURNS

UNREAL TOURNAMENT 2007

6. OLDAL

48. OLDAL

THE GODFATHER

John Woo's Stranglehold Rainbow Six Vegas Ghost Recon Advanced Warfighter Brothers in Arms 3 Sonic Riders TOCA Race Driver 3 Grandia 3 Silent Hill Tales of Legendia Ape Escape 3 Commandos Strike Force Mark Ecko's Getting Up Drakengard 2 State of Emergency 2 Final Fight Streetwise Shadow Hearts 3 Onimusha: Dawn of Dreams Driver: Parallel Lines Untold Legends: Dark Kingdom Suikoden V Resistance: Fall of Man Elveon Hot Shots Golf 5 Juiced Eliminator

9 771217 638126 06005

1496 FT

tomorrow

VÁRD A HOLNAPOT!

INTRO

Harmadik, kis jóindulattal jubileuminak is nevezhető számunk megjelenésének alkalmából ismételten üdvözlünk mindenkit. Az elmúlt egy hónapban sok levél érkezett hozzánk, és most a visszajelzéseiteknek megfelelően próbáltuk kissé megváltoztatni az újságot. Ez leglátványosabban talán a Play! elején látszik, hiszen a PlayStation-világ híreivel, új bejelentéseivel foglalkozó oldalainkat teljesen átalakítottuk.

Szintén megerősítettük kissé az eddigi is kiemelten PSP-rovatot: a filmajánlók és a közeljövőben érkező kiegészítők leírása mellett már nagyobb terjedelemben foglalkozunk a hónap legjobbnak ítélt játékával, és ezentúl a DVD-n minden tesztelt PSP-játékból is találtok videókat!

A fentieken kívül a hónap legjelentősebb híre mindenképpen a PlayStation 3 pontos megjelenési idejének bejelentése volt. A november 11-i premier várhatóan azt jelenti, hogy a karácsonyfa alá már mi is elhelyezhetjük minden idők legerősebb, legnagyobb tudású konzolját!

Jó szórakozást kívánunk!

PLAY! TEAM

PLAY! DVD

Ha ezt a jelet látod, akkor érdemes megnézned a DVD mellékletet, ahol a játékból készült videó vár rád!

PLAY! KING

Ezt az elismerést csak a legjobb játékok tudhatják magukénak (azok amik 96% feletti értékelést kaptak). Ne tétovázz, mazonnal rohanj megvenni!

PLAY! GOLD

A kiemelkedő játékok elismerése (91-95% között értékelt játékok). Mindenképp érdemes beszerezni.

PLAY! SILVER

A jó játékok elismerése (86-90% között értékelt játékok), azoké akik csak egy hajszállal maradnak el a klasszikusoktól!

PLAY! BRONZE

A közepes mezőnyből kiemelkedett játékok díja (81-85% között értékelt játékok) díja. Nem fogsz bennük csalódni, de forradalmat ne várj!

PLAY! OK

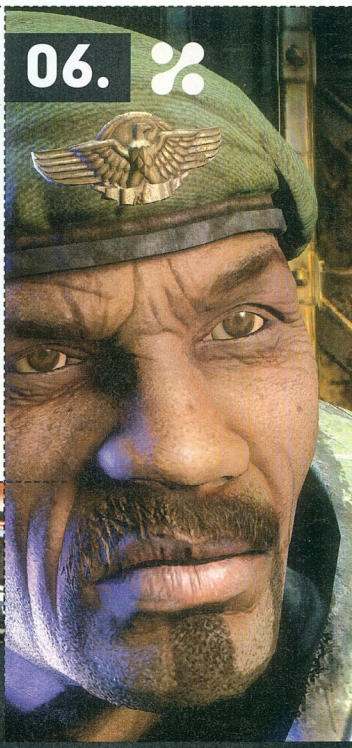
Ez a jelvény egy egyszerű dizájnelem. Minden olyan játék mellett szerepel amelyik semmiféle díjat nem kapott.

PLAY! DVD 03

06 Unreal Tournament 2007
10 Hitman: Blood Money
12 John Woo's Stranglehold
18 Superman Returns

TESZTEK

26 Sonic Riders
28 TOCA Race Driver 3
32 Grandia 3
34 Mark Ecko's Getting Up
36 Tales of Legendia
38 Ape Escape 3
40 Commandos Strike Force
44 Drakengard 2
45 State of Emergency 2



SUPERMAN

Superman a nyáron két helyen is visszatér: a mozikban és a konzolok világában egyaránt. A legismertebb szuperhős kalandjaiból jó játék még nem született, így aztán erősen reménykedünk benne, hogy az EA nem esik áldozatául a köpenyes főhőst ért átoknak, és a Superman Returns jól sül el. A hangulatos (és renderelt) videó alapján erre van esély.

DAXTER

Daxter teljesen lenyűgözött minket, így két videót is elhelyeztünk az ehavi Play! DVD-n. Az első a játékmenetből mutat részleteket, míg a másodikban már a zseniális átvezető részek is láthatók. No meg a cikkben (70. oldal) is említett Mátrix-paródia is előtűnik pár másodperc erejéig. E videókat megtekintve valószínűleg bennetek sem marad kétség: a Daxter minden idők legszebb PSP-s játéka!

PLAY DVD 03

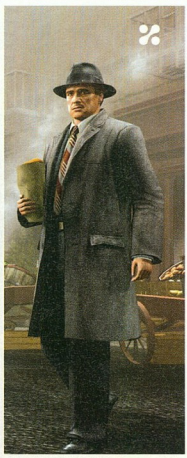
46 MS Saga: A New Dawn
48 The Godfather
52 Mega Man X Collection
52 Curious George
54 Final Fight Streetwise
56 Onimusha: Dawn of Dreams
58 Driver: Parallel Lines
62 Shadow Hearts 3: From the New World

64 Sándor Csaba (Sony Magyarország) interjú
66 PSP kiegészítők bemutatója
70 PSP játéktesztek
74 A PlayStation atyja: Ken Kutaragi
76 Mozgasd meg a nagymamát!
78 Játékok 8000Ft alatt
82 2006 áprilisi naptár

48.

66.

32.



Unreal Tournament 2007

Bár az Unreal-sorozat leginkább PC-s gyökerekkel bír, a PlayStation 3 bejelentése óta valószínűleg a konzolosok is tudják, hogy miről van szó. Elvégre a renderelt videókkal tarkított prezentáción szinte egyedül az Unreal Tournament 2007 bemutatója volt igazi, játékból származó animáció, másrészt pedig kiderült, hogy a játék alapjául szolgáló grafikus motor része lesz a PS3-as fejlesztői készletnek.

Az UT 2007 minden idők egyik legszebb játéka lesz, nagy kár, hogy nem idén fog megjelenni...

AZ ERŐ VELÜK VAN

Ez pedig nem lebecsülendő dolog, hiszen manapság általánosan elfogadott tény, hogy ez a játékmotor – amely hivatalosan az Unreal Engine 3.0 névre hallgat – a legerősebb, legsokrétűbben felhasználható a piacon. Közel ötven játék készül jelenleg ezt használva a GTA-klóntól kezdve az online szerepjátékig, és egyáltalán nem véletlen, hogy e játékok általában a legszebbek közé tartoznak.

Anélkül, hogy a durva technikai zsargonba belemennénk (akit mégis ez érdekelne, annak a www.unrealtechnology.com internetes címet ajánljuk), néhány szó a grafikus motor tudásáról: kitűnően alkalmas a teljesen valós fény-és árnyékhatások modellezésére, tartalmaz egy igen kidolgozott fizikai rendszert és egy szabadon állítható, a mesterséges intelligenciát szabályozó alprogramot is. Ennek számunkra az a legnagyobb jelentősége, hogy segítségével gyönyörű játékok fognak készülni, amelyek a PlayStation 3 erejének köszönhetően nem fognak szaggatni, és a multiplayer-támogatásuk is elsőrendű lesz.

Kedvesen kinéző, netán cuki karakterekre ne számítsunk!

KÉS, PISZTOLY, LÉZERÁGYÚ

FEGYVEREK

Az Unreal Tournament-sorozat mindig is a változatos, alternatív lövésmódokkal is rendelkező fegyvereiről volt híres, és ez a 2007-es epizódnál is így lesz. Összesen 11 pusztító eszközt használhatunk majd, köztük az alant látható, kombózásra is alkalmas Shock Rifle-t (ha egyik lövedékével eltaláljuk a másikat, hatalmas robbanás az eredmény), a saját gépeink gyógyítására is alkalmas Link Gunt, no meg a sorozat jelképévé vált, repeszeket szóró Flak Cannont.

Toldi Miklós sem biztos hogy egy kézzel ki tudná tartani ezt a brutális rakétavetőt...

VALÓTLAN BAJNOKSÁG

E dolgokra pedig kiemelten szüksége lesz az Unreal Tournament 2007-nek, hiszen ez egy többjátékos módra kidolgozott FPS lesz – mint a képekről is láthatjátok, egészen hihetetlen grafikával. A sztori szerint egy Liandri nevű világban a legnézettebb sport a modern gladiátorok viadala: bepakolnak néhány elszánt fickót az arénába, azt teleszórják fegyverekkel, és innentől kezdve mindenki azt kezd magával, amit csak akar. Ez legjellemzőbben a lövöldözés...

Az Unreal Tournament 2007 is a többjátékos módra épít, ám egy minden eddiginél (mármint ezt a sorozatot tekintve) kidolgozottabb egyjátékos kampányt is kapunk. Egy Twin Souls nevű, vörös páncélba burkolózó csapatot kapunk, őket irányítva kell elboldogulnunk e halálos viadalban. Egyre összetettebb versenytípusokban kell indulnunk, folyamatosan változó környezetben, felszereléssel és ellenfelekkel szemben. A mesterséges intelligencia nagyszerű lesz: gyilkolásra, taktikus harcra kitenyésztett társakat és, sajnos, ellenfeleket kapunk. Ők maguktól is jól elvannak, gombnyomásokkal is terelgethetjük őket, de ami a legjobb, a szóbeli utasításainknak is engedelmeskedni fognak, feltéve persze, hogy vettünk egy PS3-kompatibilis mikrofonos fejhallgatót. Minden csapattagunk saját névvel rendelkezik, így aztán, ha azt akarjuk, hogy ketten balra menjenek, a rakétás fickó szedje le a tankot, a többiek pedig minket kövessenek, nem kell egy menüben kotorásznunk, hanem elég, ha ezt elmondjuk derék bakáinknak (ehhez mondjuk nem árt némi alap angoltudás).

ÚJRAGONDOLVA

Azt maguk a fejlesztők is elismerik, hogy az eredeti Unreal Tournamentet kár volt átírni PS2-re, ők is tudják, hogy az bizony nem sikerült túl jól. Gondoljunk csak bele: egy multiplayerre, sőt, online multiplayerre kihegyezett játékot dolgoztak át olyan konzolra, amellyel akkor a többjátékos módok csúcsa az osztott képernyő volt – a netes játékra PlayStation 2-n csak évekkel később nyílt mód.

Természetesen ezúttal minden másképp lesz: mint azt híreinkben is olvashattátok, a Sony egy

Örömmel látjuk, hogy a rasztafrizura még a jövőben is igen népszerű

egységes, minden játékra kiterjedő online rendszeren dolgozik, mely a PSN nevet kapta. Ennek minden vívmánya természetesen az UT 2007-ben is kielvezhető lesz, így például a barátlista, a folyamatos hangkommunikáció, vagy a beépített szerverkereső, amivel bármilyen multiplayer meccset kereshetünk. Az sem kizárható, hogy megjelenés előtt már letölthető lesz a játék demója, az meg egyenesen biztos, hogy a megjelenés után szép ritmikusan, néhány havonta új pályacsomagokat kapunk – az persze már más kérdés, hogy ingyen, avagy néhány dollárt azért át kell-e utalnunk a fejlesztők bankszámlájára.

Hivatalos információ nincs arról, hogy hányan lehet maximum együtt játszani; mindössze annyi bizonyos, hogy a 32 játékos biztosra vehető, és az is, hogy a fejlesztők mindent bevetve azon dolgoznak, hogy ezt legalább megduplázzák. A 64, egyidejűleg egymást rakétákkal és plazmával lődöző játékos képe már csak azért is valószínű, mert jó néhány térkép elképesztően hatalmas lesz. El lehet felejteni a SOCOM-ok vagy a Killzone – amúgy nem lebecsülendő méretű – csatatereit, itt néhol tényleg igazi távolságokkal kell szembenéznünk. Lesznek olyan pályák, amelyek átszelése még a leggyorsabb gépekkel is percekig tart – illetve tartana, ha közben nem lőnének szét minket vagy tizenhétszer.

ÚJ MÓDI

A bazi nagy pályák persze nem minden játékmódban jönnek jól, így aztán lesznek egészen apró küzdőterek is, ahol a beugrók, lépcsők kanyargós folyosók és a folyamatosan mozgó berendezések nehezítik a célzást, sokszintes felépítésük pedig a tájékozódást. Természetesen az Unreal Tournament 2007-ben meglesz minden hagyományos játékmód, így találkozhatunk majd deathmatch-csel, ennek csapatalapú változatával, no meg a sokak által kedvelt zászlórablós CTF itteni verziójával.

Két játékmód azonban ezeknél sokkal összetettebb, és igazi csapatmunkát, stratégiázást igényel: ezek az Onslaught, illetve a Conquest nevet viselik. Az előbbiben két csapat küzd egymással, mégpedig az ellenség bázisának lerombolásáért. Ez persze nem olyan egyszerű, ha rögtön a játék elején odafutunk a bázis központjához, azt áthatolhatatlan pajzzsal körülvéve találnánk, így először ezt kell lebontanunk. Ehhez a kulcsot a pályákon található, node-nak nevezett kis energiaforrások jelentik, melyeket el tudunk foglalni. A célunk az, hogy az elfoglalt node-okon keresztül a bázisunktól egy energiasugarat vezessünk az ellenfél fészkéhez, ami ez után természetesen szabadon támadható. Ennek a játékmódnak egy folyamatosan változó frontvonal az eredménye – mivel mindig csak az

LAUREN

Az Iron Guard nevű csapat (a játékos legfőbb ellenfelei) vezetője a már kétszer feltámasztott orgyilkos, Lauren lesz.

BROCK

Lauren régi harcostársa és segédje (szintén a harmadik életét tapossa) már az első Unreal-bajnokságon is jelen volt.

KORIG

Korignak csak a teste nagy, a híre még nem; ő az Iron Guard egyik új szerzeménye. A rakétavetővel állítólag nagyon jól bánik...

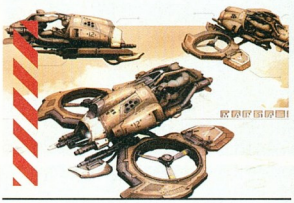
JÁRMŰVEK

GOLIATH II

A gépágyúval és egy igazi ágyúval felszerelt Goliath az előző rész második legerősebb egysége volt, most pedig tovább javulva (gyorsabb tüzelés, jobb kezelhetőség és sebesség) tér vissza a harcba.

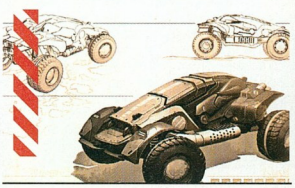
MANTA II

Magasba emelkedni ugyan csak pár másodperc erejéig képes, de a föld fölött suhanó Manta így is a helyváltoztatás egyik leggyorsabb eszköze. Fegyverként két lézerágyúval van felszerelve.



SCORPION II

Az új Scorpion terepjáró a kilőhető energiaháló helyett rakétákkal van felszerelve, így sokkal halálosabb lett. Az oldalra kiereszthető kaszákkal továbbra is szétfűrészelhetjük az óvatlanokat.



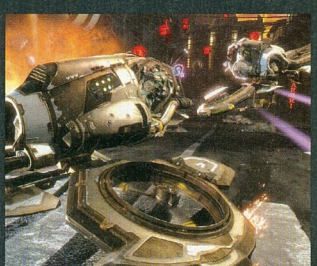
ellenfél legutoljára elfoglalt node-ja elrabolható (és mivel a node-ok között lehet teleportálni), így e helyek körül elképesztő mészárlás alakul ki – ezt mindenki megerősítheti, aki kipróbálta az előző, 2004-es sorszámot viselő Unreal Tournament PC-s verzióját.

PLAY! INFO

Az Unreal Tournament összesen 18 különféle jármű lesz, kilenc ember gyártmányú, kilenc pedig az idegen necris faj tüskés, brutális eszköze lesz.

A Conquest-mód még összetettebb lesz, ide már tényleg nélkülözhetetlen a folyamatosan egyeztetett taktika (vagyis a játékosok közti hangkommunikáció). Itt lényegében háborút kell vívnunk a fegyverek működtetéséhez nélkülözhetetlen tyridium-kristályokért, vagyis a pályák bizonyos pontjait kell elfoglalnunk. E pályák óriásiak lesznek: egyszerre akár több tucatnyi repülő, tank és egyéb jármű tüzel majd egymásra, mesterlövészek védik be a nyersanyaglelőhelyeket, és kis kommandók próbálnak meg észrevétlenül behatolni az ellenség hátországába.

E játékmód specialitása, hogy nyolc, eltérő tulajdonságú (pl. sebzésben, gyorsaságban, regenerációban, életerőben, ugrási képességekben, páncélzatban) galaktikus faj egyikét fogjuk képviselni. Az eltérő fajok teljesen más stílust képviselnek: a necris nevű népség minden tekintetben (kinézetben, hangban) a horrorfilmek elhalottjaira hasonlít, a nakhtik az ókori egyiptomi világot képviselik, míg mondjuk a brutális skaarjok szinte vadállatnak tekinthetőek. Ez nemcsak az egyes karakterek kinézetében fog megnyilvánulni, hanem ahogy foglaljuk el a csatatér egyre nagyobb részét, úgy változik meg körülöttünk az egész pálya. A fák elsorvadhatnak, vagy éppen megkövülhetnek; a tavakban vörös vagy zöld lesz a víz; az épületek gótikus, vagy mondjuk egyiptomias külsőt vesznek fel – bár gyakorlati haszna nincs, ez elképesztően jól hangzik.



MUTÁLÓDÁS

A hagyományos – no meg az újító – játékmódok már önmagukban is eléggé különböznek egymástól, ám ez még semmi, hiszen az Epic rengeteg, mutátornak nevezett opción dolgozik, melyek alapjaiban változtatják meg a játékot.

Ezek közül a leghíresebb vitathatatlanul az Instagib lett, amelyben mindenkinek csak egyetlen fegyvere van, továbbiakat a pályán sem lehet találni, az viszont azonnal, már horzsolás esetén is azonnal öl. Egy sokrésztvevős instagib ütközet közepette sokszor hatalmas vérfelhők fognak keletkezni, ahogy a találatok hatására egymás után szétrobbannak a karakterek. Ezenfelül a mutátorok száma gyakorlatilag végtelen lehet; az eddigi részekben olyanokat láttunk, mint a „mindenki láthatatlan", „az alacsony gravitáció" vagy a „visszapattanó lövedékek", ezek – és akár még sok tucat másik – várhatóan visszatérnek a 2007-es epizódban is. Nem lehet megfeledkezni a legelborultabb mutátorról, amelynek bekapcsolása esetén karaktereink annak megfelelően hízanak – és így jelentenek egyre jobb célpontot –, minél jobban aratnak a csatatéren.

MIKOR?

Az is fontos kérdés persze, hogy mikor jelenik meg végre a játék. Az egész világ megörült, amikor egy amerikai újság megírta, hogy információik szerint a PS3 megjelenésével együtt az Unreal Tournament 2007 is a boltokba kerül – aztán másnap igencsak lehűltek a kedélyek, amikor Jeff Morris, a játék producere közölte, hogy ez csak kitaláció, és jelen pillanatban ők sem tudják, hogy mikor készülnek el a játékkal, lévén még rengeteg munkájuk van vele – mindössze annyit közölt, hogy a PC-s verzió előbb jelenik meg. És mivel az 2006 legvégére várható, így nem tartjuk kizártnak, hogy csak jóvore próbálhassuk ki magunkat az univerzum leghalálosabb arénáiban. Ez pedig meglehetősen elkeserítő, hiszen nem ismerünk olyan játékot, melynek multiplayer-lehetőségei akár csak feleolyan ígéretesek is lennének, mint amit az UT 2007 képes nyújtani…

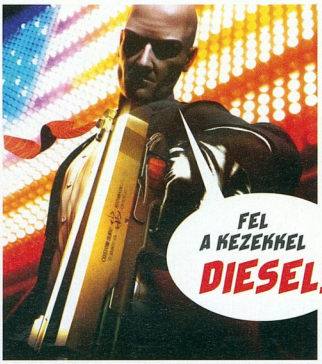
PLAY!

KIADÓ	MIDWAY
FEJLESZTŐ	EPIC
KONZOL	PS3
MEGJELENÉS	2007. ELSŐ NEGYEDÉV

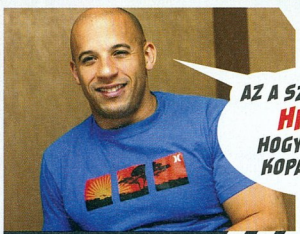
HITMAN
BLOOD MONEY

PLAY!

KIADÓ EIDOS
FEJLESZTŐ IO INTERACTIVE
KONZOL PS2
MEGJELENÉS 2006. MÁSODIK NEGYEDÉV



Kedvenc bérgyilkosunk, a tök kopasz, ellenben a tarkóján dekoratív vonalkód-tetkót viselő 47-es ügynök immár negyedik alkalommal tér vissza, a lopakodós-zongorahúrral-gyilkolós stílus rajongóinak legnagyobb örömére. Hidegvérű barátunk ugyan az eddigi három részben már többször körbejárta az egész földgolyót, mégsem sikerült megbízói minden ellenségét eltenni láb alól – annyira nem, hogy legújabb rejtélyes ellenlábasaink az összes felettesünket és társunkat kiirtják, mi pedig vadászból az üzött vad szerepébe kényszerülünk.



A teljesen átalakított harcrendszerben nagy hangsúly kerül a közelharcra – a lőfegyvereket pedig egyenként 10-15-féle (!) kiegészítővel (lézeres irányzék, hangtompító stb.) szerelhetjük fel. Megbízó és finanszírozó háttér hiján ezekre magunknak kell összeszedni az anyagiakat az egyes pályákon, de nem nagyon pazarolhatunk, hiszen sokszor szükségünk lesz a pénz más irányú felhasználására is, mondjuk előzetes információk vásárlására, őrök lefizetésére. A pályák között megtekinthetjük a napi sajtót, aminek a címlapján természetesen az előző napi akciónk díszeleg; ha nem sikerült kellően ügyesen, csendesen gyilkolni, a fantomképünkkel együtt – ez pedig ahhoz vezethet, hogy az emberek felismernek az utcákon, és a nyakunkra hozzák a zsarukat. Márpedig járókelőkkel lesz dolgunk bőven, hiszen a pályák általában forgalmas, zsúfolt helyeken vannak – például egy vegasi kaszinóban (a fejlesztők szerint egy pályán akár 3-4000 karakter is szerepelhet!). A Blood Money tehát kellemes, új színt hozhat a Hitman-sorozat kissé elszürkülő palettájára – már nem is kell sokat várni rá, hiszen az ígéretek szerint már tavasszal játszhatunk vele.

A LEGJOBB PÁLYÁK 02.

HITMAN A MOZIBAN!

Lassan nagyítóval kell keresni az olyan játékokat, amikből nem készül mozifilm (jöttök velünk tüntetni a Namco-székház elé Katamari Damacy filmért?) – és 2007-től már a Hitman sem lesz ilyen. A 47-es ügynök mozis kalandjairól egyelőre nem sokat tudni, csupán azt, hogy Vin Diesel vállalta el a főszerepet, és Skip Woods (a rémisztően gyenge Kardhal forgatókönyvírója) a rendezői posztot. Ugye, nektek is az volt az első gondolatotok a hírre, hogy lőttek a Titanic és az Elfújta a szél 11 Oscar-díjas rekordjának...?

SILENT HILL

Végre egy nagyszerűnek ígérkező film, amelyet egy játék alapján készítenek – ilyenre még nem nagyon volt példa... Persze, ez annak köszönhető, hogy nem egy Uwe Boll-jellegű lényt biztak meg a rendezéssel, hanem a Silent Hillek egy hatalmas rajongóját, Cristopher Ganst (Farkasok Szövetsége). Őt a játék több fejlesztője is segítette – többek között a zenékért felelős Akira Yamaoka is – így aztán nem csoda, hogy sikerült átvenni a sorozat félelmetes hangulatát. A sztori nagy vonalakban a PS1-re megjelent első részen alapul, de több karakter, helyszín és szörnyeteg a későbbi epizódokból származik.

FORMULA ONE 2006

Forma-1 népszerűségének csökkenésével a játékverziókra is egyre kevesen figyelem hárult; ám ez idén alaposan megváltozhat. Egyrészt, mert az évek óta megszokott (megunt?) Ferrari-uralom megszűnt, teljesen nyílt lett a verseny, másrészt pedig azért, mert a PlayStation 3-ra készülő Formula One 2006 valami egészen döbbenetesen néz ki. Minden versenyzőt azonnal fel lehet ismerni, a kocsik az utolsó csavarig le vannak modellezve, a boxutcában a szerelők, „benzinkutasok" ugyanúgy nyüzsögnek, mint a valóságban... Ha pedig baleset van, akkor olyat látunk, amit eddig nem nagyon – az alkatrészek leszakadnak, a gumik szétfoszlanak, minden a valós fizikának megfelelően viselkedik (még akkor is, ha az amatőr-fokozatot választotok). Az időmérések rendszere, a pályák sorrendje – és adott esetben: alakja – a tavalyi kiírást követi, bár, ha lesz idejük a fejlesztőknek (és joga a Sonynak), megpróbálják az idei versenyeken látott gépeket, csapatkiosztásokat is elérhetővé tenni. A játék elkészül PS2-re és PSP-re is (sőt, e két konzollal online egymás ellen is lehet majd játszani!), a PS3-as verzióban pedig húszan is lehet majd száguldani!

PLAY!

KIADÓ	SONY
FEJLESZTŐ	SONY LIVERPOOL
KONZOL	PS2, PSP, PS3
MEGJELENÉS	2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

JOHN WOO'S Stranglehold

Ha semmit nem tudnánk a játékról, ez a kép akkor is árulkodó lenne: ehhez bizony van köze Woo mesternek!

PLAY!

KIADÓ MIDWAY
FEJLESZTŐ MIDWAY
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

A RENDEZŐ

John Woo, a hongkongi akciómozik koronázatlan királya (és lassan a hollywoodiaké is) már megint kitalált valami meghökkentőt. A balettelőadás módjára megkoreografált akciójelenetek, a lassított felvételben másodpercenként négyezer töltényt elpuffogtató hősök, a kötelező kellékként használt fehér galambok után a mester most azzal állt elő, hogy egyik leghíresebb filmjét, a Hard Boiledet nem újabb mozifilm, hanem egy PS3-as akciójáték formájában folytatja.

PLAY! INFO

A szétlőhető, leromlható környezet tekintetében a Stranglehold nagy ellenfele valószínűleg a Black folytatása lesz, ami szintén PS3-ra érkezik.

TEQUILA SUNRISE

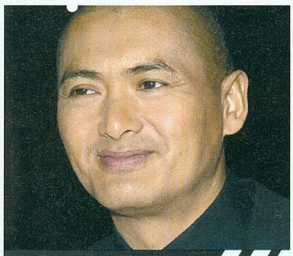
Hősünk, a Hard Boiledből ismert Tequila felügyelő ígéretes akciófilm-nyitánynak tűnő helyzetből indul: exnejét (aki mellékesen egy távol-keleti maffiavezér unokája) elrabolja egy konkurens bűnszövetkezet, vidám kis bandaháborút robbantva ki ezzel a triádok között, Hongkongban és Chicagóban egyaránt. Tequila barátunk – aki nem véletlenül néz úgy ki, mint ahogy Chow Yun-Fat nézett ki 5-10 évvel ezelőtt, hanem azért, mert aprólékosan lemodellezték és digitálisan kozmetikázták – tehát kénytelen-kelletlen pisztolyt ragad (mindkét kezébe egyet-egyet, mert egy Woo-hőshöz az illik), és elindul halomra lőni a rosszfiúkat, biztos ami biztos alapon. Innentől a játék átfordul ezer százalék akcióba: elképesztően látványos lövöldözések, Max Payne-szerű időlassítással feldobva.

TÖRJÜNK-ZÚZZUNK!

Aki egy pillantást vet a képekre, rögtön láthatja, hogy ez bizony PS3 minőség – pedig a lényeget az állóképek nem is tudják visszaadni. A lényeg ugyanis a totálisan megsemmisíthető környezet: a játékban minden tereptárgy, objektum az utolsó szögig rommá lőhető-robbantható. A programozók külön nevet is adtak a rombolási rendszernek (Massive D, azaz masszív pusztítás),

A WOO JÁTÉK/FILMEK...

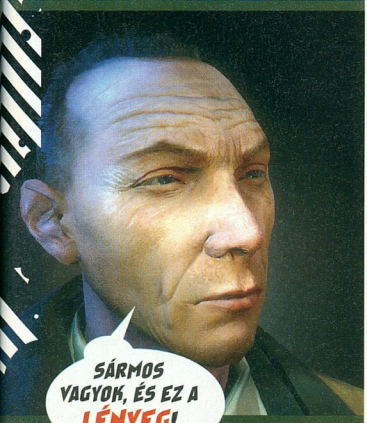
Bár a hongkongi sztárrendező a Mission Impossible 2 óta tulajdonképpen minden filmjével megbukott a mozipénztáraknál, sosem látott lelkesedéssel filmez továbbra is: a Stranglehold mellett jelenleg nem kevesebb, mint hat (!) filmje készül. Woo játékimádatát jelzi, hogy ezekből kettő (a Metroid és a Spy Hunter, utóbbi az expankrátor The Rockkal a főszerepben) is videojátékra épül. A War of the Red Cliff-ben újra Chow Yun-Fattel forgat (hatalmas csaták és némi dráma az ókori Kínában), míg a Red Circle a szokásos Woo-sémákra épülő krimi jólelkű bérgyilkossal, gonosz zsaruval és rengeteg akcióval és a pletykák szerint Tom Cruise-zal! Nemrégiben jelentették be a képregényhős He-Man kalandjaira épülő új (legkorábban 2007-re várható) filmjét, valamint van még talonban egy rejtélyes „Unnamed John Woo Project"-je is – a mester rajongói tehát garantáltan nem fognak unatkozni a következő pár évben...



A FŐSZEREPLŐ

CHOW YUN-FAT

A Stranglehold főszerepét játszó színész Bruce Lee és Jackie Chan óta a legismertebb hongkongi arcok egyike. Az 51 éves színész (ugye, hogy nem látszik rajta...?) nem kevesebb mint 91 (!) filmben játszott eddig, ezek nagy részét persze csak a távol-keleti közönség élvezhette; számunkra John Woo immár klasszikusnak számító „gun-fu" filmjei (Hard Boiled, A Better Tomorrow, The Killer) tették ismertté a nevét. Miután Hongkongban igazi sztár lett, a kilencvenes években Hollywoodban is szerencsét próbált, ám érdekes módon nem a hagyományos akciósztár-harcművész szerepei hozták meg neki a hírnevet, hanem az Anna és a király és a Tigris és Sárkány drámai figurái. A Stranglehold után legközelebb 2007-ben, a Karib-tenger kalózai 3 főgonoszának szerepében láthatjuk (illetve Hongkongban is készül egy filmje az igen rémisztő Yi ma de hou xian dai sheng huo címen).



amelyben a falakat téglánként lőhetjük porrá, és minden apró berendezési tárgyat szilánkokra robbanthatunk, valahogy úgy, mint a Blackben. Ez ráadásul nem csupán látványos optikai tuning, játékmenetbeli hatása is van: nem igazán lehet fedezéket találni, hiszen ha bármi mögé elbújunk, azt másodpercek alatt szétlövik az ellenfeleink.

A környezet interaktivitása nem csak a pusztításban mutatkozik meg, de abban is, hogy mindenféle akcióhőshöz méltó trükköt bemutathatunk a virtuális Chow Yun-Fattel. A szokásos „egyszerű, de látványos" módszer működik itt is: attól függően, hogy hol és mikor nyomjuk meg az akciógombot, történik valami jó kis falon futás, csilláron lengedezés, de az egyik előzetes moziban láthattunk Jackie Chan-féle gurulósszékes ámokfutást is. Mivel főhősünk szegről-végről mégiscsak harcművész, és maga vállalkozott arra, hogy a motion capture stúdióban bedigitalizálják a mozdulatait, akrobatikus mozgásokban nem lesz hiány. A környezetünk szétrombolását és egyéb kreatív használatát támogatja, hogy ha valami igazán látványos akciót viszünk véghez, azt a játék „ingyen" időlassítással jutalmazza (egyébként a Max Payne-hez hasonlóan meg kell várni, hogy újra feltöltődjön), és extra „stílus-pontokat" is ad érte, amiket a pályák között új speciális mozdulatokra, támadási módokra, fegyverekre válthatunk.

CSAPÓ!

A játékot Woo szoros felügyelete (a sztoriírói feladatok és a művészeti vezetés mellett a pályák megépítését is ő irányítja) alatt a Midway egyik belső stúdiója fejleszti – az a csapat, akik a remek Psi-Ops-szal tették le a névjegyüket. Minden adott tehát egy remek, akciódús, extra látványos játékhoz, ami (John Woo aktív közreműködésének hála) valószínűleg történet és hangulat terén is alaposan odaver majd a konkurenciának. A megjelenési dátumról még nincs semmilyen hivatalos infó, – de abból ítélve, hogy már teljes pályák vannak játszható állapotban, mi nagyjából karácsonyra tippelünk.

kratos visszatér?

Ezennel betámadjuk a női magazinokat és ellopjuk legolvasottabb rovatukat, a pletykákat (horoszkóp nem lesz)! A minden hónapban jelentkező rovatban a PlayStation-világ csöppet sem hivatalos híreit olvashatjátok. Jobb ha elhiszitek: több dologban van igazunk, mint amennyiben tévedünk!

HÍRMORZSÁK

A PS3 FEGYVERE

Bár a Gun nem lett akkora siker, mint azt a kiadó Activision remélte, úgy hallottuk, hogy a fejlesztők kapnak még egy esélyt. A folytatás valószínűleg csak jövőre, már PS3-ra érkezik.

TÖMEGPUSZTÍTÁS - MÁSODIK RÉSZ

Már készül a Destroy All Humans második része (PS2, PSP), ám azt nem a Pandemic készíti, mert ők inkább a Mercenaries és a Star Wars Battlefront következő, PS3-ra érkező, egyelőre szupertitkos verzióival vannak elfoglalva.

KOOPERATÍV KOLOSSZUS

Néhány japán újság szerint már készül a Shadow of the Colossus, mégpedig PS3-ra. A legfőbb – állítólagos – újítás egy kooperatív mód lesz, ahol osztott képernyőn vagy interneten keresztül, ketten kell levágni a direkt erre kidolgozott szörnyeket.

KETTŐT A SONYTÓL

Az Eurogamer nevű online magazin értesülései szerint még idén két nagyágyú jelenik meg a Sonytól PS2-re. Az egyik a God of War 2, amelyben a hír szerint minden benne lesz, ami időhiány miatt kimaradt az eredetiből: griffháton való repülés, sokkal több fegyver, és még több véres kivégzés. A másik pedig a Gran Turismo Online lenne, immár 700 kocsival, 50 igazi versenypályával és hatfős online versenyekkel. Várjuk őket szeretettel!

HÁBORÚ A KÉZBEN

Bár szinte minden nagy konzolos sorozat PSP-s átiratát bejelentették, az FPS-ekből egyelőre komoly hiány van – köszönhetően a két analóg kart nem teljesen helyettesítő analóg pöcöknek. A SOCOM kiváló irányítását látva azonban ezentúl több ilyen játékra számíthatunk – egyes hírésztelések szerint például ősszel érkezik a Medal of Honor hordozható verziója, ám ennek semmi köze nem lesz az előző számunkban bemutatott Airborne-hoz.

DUPLÁN HÍV A KÖTELESSÉG

Az eddig főleg PC-n hódító Call of Duty-sorozat az elkövetkezendő egy évben rohamot indít a PlayStation-tulajok megszerzése érdekében is. Állítólag év végén érkezik a Call of Duty 3, amely Normandia visszafoglalását mutatja be, ám ami ennél meglepőbb, erre három hónapra jön egy új rész, méghozzá Modern Warfare címmel. Ez a közeljövőbe repít minket, és a Közel-Keleten kell terroristákra vadásznunk benne.

A UBISOFT-LISTA

Valószínűleg fejek hullanak a Ubisoftnál, hiszen kikerült az internetre egy állítólagos megjelenési lista, és a francia cég agresszív reagálásából következtetve ez igazi volt. Így aztán kíváncsian várjuk az új Tom Clancy-epizódot, a Firehawkot, az Alive című játékot, valamint a Rayman és a Ghost Recon negyedik részét; no meg mindenek felett a Lumines 2-t –ez utóbbit PS2-n és PSP-n egyaránt!

HOT SHOTS GOLF 5

Bevalljuk, túl sokat nem tudunk a Hot Shots Golf-széria legújabb tagjáról, de, mivel az utóbbi hetekben megint a sorozat PSP-s része zabálja fel az összes időnket, úgy gondoltuk, hogy már az első PlayStation 3-as kép is érdemes a bemutatásra. Biztos, hogy lesz online játék, és biztos, hogy megint ugyanolyan kajla kinézetű karakterekkel állhatunk neki ütögetni és a pályatervezők szadizmusát átkozni. További információk az E3-on…

PLAY!

KIADÓ	SONY
FEJLESZTŐ	CLAP HANZ
KONZOL	PS3
MEGJELENÉS	2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

SUIKODEN V

PLAY!

KIADÓ	KONAMI
FEJLESZTŐ	KONAMI TYO
KONZOL	PS2
MEGJELENÉS	2006. MÁSODIK NEGYEDÉV

A sorozat fantasztikus harmadik része után a negyedik mindenkinek csalódást okozott, így nem véletlen, hogy a nemsokára napvilágot látó Suikoden V inkább idősebb testvéreire hasonlít. Visszatérnek például a hatfős csapatok, és ez a húsz különféle taktikai felállással, valamint a több karakter együttműködésével születő szuperkombókkal együtt már rengeteg lehetőséget enged a játékosnak. Ha ez még nem lenne elég, néhol szó szerint egész seregeket kell csatába vezetnünk: a történet során szárazföldi és vízi összecsapásokat irányíthatunk táborokként, mintha csak egy PC-s stratégiai játékban lennénk. A sztoriról csak annyit tudni, hogy egy nők által vezetett társadalomban kell – sok kalandot ígérően egy férfi főhőssel – kalandoznunk, keresve a Naprúna nevű ősi, nagyerejű varázstárgyat.

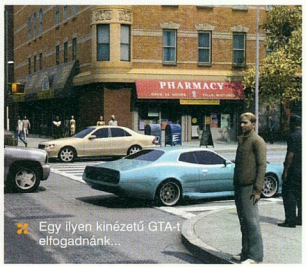
A nuncsaku-fejlesztés mérföldkőhöz érkezett, amikor a Konami bemutatta az új prototípust

PLAY!

KIADÓ	MÉG NINCS
FEJLESZTŐ	STEEL MONKEYS
KONZOL	PS3
MEGJELENÉS	2007. ELSŐ NEGYEDÉV

2 DAYS TO VEGAS

Bár nehezünkre esik elhinni, hogy ezek a képek tényleg egy játékból származnak, de az angol fejlesztők szerint ez így van. A 2 Days to Vegas 48 óra történetét meséli el, és játékmenetében leginkább a Driver és a Max Payne keverékeként írható le, azaz lesz bőven vezetés és ugrándozós lövöldözés is (időlassításra nem kell számítani). Egy sittről szabadult fickót alakítunk, akinek testvére néhány meggondolatlan ügylete miatt záros határidőn belül el kell jutnia Vegasba. Az akció az Államok jó néhány híres városán át vezet minket, így aztán mindenkinek ismerős épületek környékén zúzhatjuk porrá ellenfeleink autóit, illetve orrcsontját és egyéb részeit. Megjelenés csak jövőre esedékes.

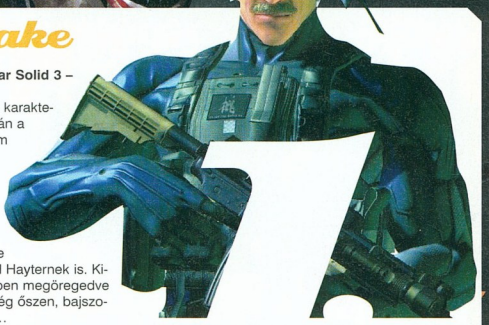


Egy ilyen kinézetű GTA-t elfogadnánk...

top 10 játékhős

Mostanában rengeteget vitatkoztunk a szerkesztőségben arról, hogy ki is a legkirályabb karakter, akit eddig játékban volt szerencsénk irányítani. A kiabálásokkal is tarkított viták végül kreatív munkához vezettek, és hosszas nyűglődés és szavazások után kialakult a tízes listánk, amit most át is nyújtunk sok szeretettel. Természetesen a Ti véleményetekre is kíváncsiak vagyunk, ezt a play@vogelburda.hu email-címre küldhetitek el nekünk!

Solid Snake



A legjobb szereplése: Metal Gear Solid 3 – Snake Eater (PS2)

Snake minden idők leghősiesebb karaktere, aki még akkor is elvinné a hátán a Metal Gear-játékokat, ha azok nem lennének amúgy is zseniálisak. A harcra nevelt szuperkatona személyisége, megnyilvánulásai rendkívül szimpatikusak – ebben pedig nemcsak az őt kitaláló és megformáló Hideo Kojimának vannak elévülhetetlen érdemei, de az őt angolul megszólaltató David Hayternek is. Kicsit félünk ugyan, hogy a MGS4-ben megöregedve mire lesz képes, de alighanem még ősszen, bajszosan is helyre fog tenni mindenkit...

no. 3. Kratos

A legjobb szereplése: God of War (PS2)

Vannak szimpatikus, kedves karakterek, és vannak kemény, agyatlan hősök. Kratos e két kategória metszetét alkotja. Tetovált testével, kidolgozott izmaival és brutális harcmodorával inkább az utóbbi stílusba sorolható, ám tragédiákkal teli múltja és sötét humora miatt igencsak megszerettük. Ő aztán nem nyeli le, ha beszólnak neki, hanem visszaüt, akkor is, ha emiatt egy istennel kell megküzdenie.

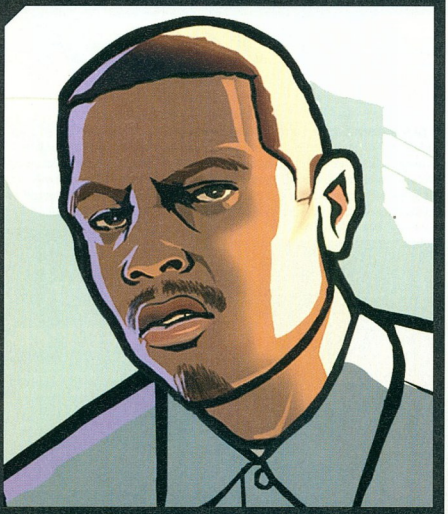
no. 2. Cloud Strife

A legjobb szereplése: Final Fantasy VII (PS1)

Sok kritika éri a Final Fantasyk férfi főhőseit kinézetük miatt (Tidus és Vaan őrült ruházata miatt már petíciókat is kezdeményeztek néhányan), hiszen az utolsó igazán kemény és kedvelhető figura közülük Cloud volt. Ő nem volt mufurc, mint Squall, nem volt állatszerű, mint Zidane, nem volt nyámnyila, mint Tidus – harcolt az igazáért, szerette a nőket, ráadásul egy akkora karddal volt felszerelve, mint ide Midgard. Történetének folytatását az Advent Children nevű animációs film fogja bemutatni.

no. 4.
Dante

A legjobb szereplése: Devil May Cry 3 Special Edition (PS2)
Félvér démon, aki „teljesvér" démonokat öl halomra. Mindezt elképesztő kiállással, remek csajokkal körbeveszve teszi; választott fegyvere egy agyoncsipkézett kard és két gyönyörű pisztoly. Ilyen leírás után Dantét nem lehet kihagyni egy ilyen felsorolásból – még akkor sem, ha kék kabátos testvérkéjét alaposan megutáltuk...



no. 6.
Carl "CJ" Johnson

A legjobb szereplése: Grand Theft Auto San Andreas (PS2)
A lista egyetlen antihőse igazából bűnöző, a játék harmadik percétől kezdve jó eséllyel rabló, tömeggyilkos – ám mi ennek ellenére bírtuk. Valószínűleg azért, mert rengeteg nála jóval nagyobb patkány szerepel a játékban, ráadásul, ugye, kinek is drukkolnánk, ha nem az általunk irányított karakternek? CJ jó arc...

no. 5.
Leon Kennedy

A legjobb szereplése: Resident Evil 4 (PS2)
A legnagyobb visszatérő címre is esélyes amerikai zsaru először a Resident Evil 2-ben tűnt fel, mint a két főszereplő egyike. Ez után mindenki elfelejtette őt, egészen 2003-ig, amikor a Capcom bemutatta a Resident Evil 4 első verzióját, amelyben ugyanez a Leon volt látható – és bár a végleges játék teljesen más lett, mint az a korai változat, főszereplőnek megkaptuk a derék rendőrt, aki fertőzött spanyol lakosokon, szektásokon és egyéb szörnyetegeken is átvágja magát hazája, elnöke és egy gyönyörű miniszoknyás nő érdekében.

JAPÁN TOP 10

A JAPÁNOK VÉLEMÉNYE

A legjelentősebb japán konzolos magazin, a Famitsu megszavaztatta olvasóit minden idők legjobb játékait illetően. A százas listát nem közöljük le, de itt van a Top10 – legyetek nyugodtak, a további játékok 99%-a is hasonló stílusú (csak egy nyugati játék került fel a listára, a GTA Vice City a 76. helyen tanyázik).

1. Final Fantasy X (2001, PS2)
2. Final Fantasy VII (1997, PS1)
3. Dragon Quest III (1988, NES)
4. Dragon Quest VIII (2004, PS2)
5. Machi (1998, Saturn)
6. Final Fantasy IV (1991, SNES)
7. Tactics Ogre (1995, SNES)
8. Final Fantasy III (1990, NES)
9. Dragon Quest VII (2000, PS1)
10. Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)

no.7.
Raz

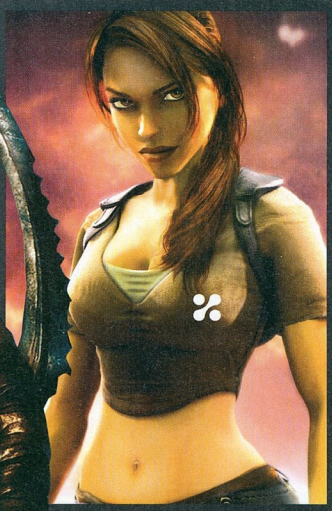
A legjobb szereplése: Psychonauts (PS2)
A legtöbb nagyszerű karakter sikerre viszi a játékát – ám ez sajnos Raznak nem sikerült. A Psychonauts talán a legviccesebb játék, ami valaha készült, ám ez nem véletlen, hiszen a félőrült és teljesen elborult Tim Schafer találta őt ki. Minden idők legőrültebb cserkésztáborában csak minden idők legtehetségesebb – és legütődöttebb – pszchionikus cserkészének van esélye a túlélésre – ez neked is kötelező kipróbálni!

no.8.
Clank

A legjobb szereplése: Ratchet & Clank 3 (PS2)
Clank kicsit kilóg a sorból, hiszen nem ő az igazi hős. Az azonban biztos, hogy sokkal karakánabb személyiséggel bír, mint a néha kicsit retardáltan viselkedő Ratchet. Végtelen cinizmusával azonnal megnyert minket magának, ráadásul azok a rövid részek, amikor őt irányíthattuk, nagyszerűek voltak. Plusz imádjuk, ahogy bűvöli a robotcsajokat!

no.9.
prince of persia

A legjobb szereplése: Prince of Persia – The Sands of Time (PS2)
Perzsia hercege igen szimpatikus srác. Szereti az apját, szereti az otthonát és szereti a szép nőket – a designerek rosszindulatának köszönhetően pedig e dolgok folyamatosan veszélyben forognak, így aztán a királyi sarjnak kemény élete van. Nekünk leginkább az első PS2-es epizód tetszett, ahol kék szemű hősünkkel ártatlanul ugrándozhattunk, de meg kell vallani, van abban valami nagyszerű, amikor a herceg saját sötét és őrült énjével vitatkozik a The Two Thrones-ban.



no.10.
lara

A legjobb szereplése: Tomb Raider 2 (PS1)
Bár a „videojátékok nagyasszonya" ma már közel sem olyan népszerű, mint pályája elején, Croft kisasszony mellbőségének ma is rengeteg rajongója van. A PlayStation 1-korszak leghíresebb karaktere a következő hónapban új játékkal tér vissza, reméljük sokkal jobb formában, mint az utóbbi öt évben bármikor.

Superman RETURNS

PLAY!

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ TIBURON
KONZOL PS2
MEGJELENÉS 2006. JÚNIUS

Ha már nem csak Batman és az X-Men-ek kapnak játékokat, hanem az olyan ismeretlen és olykor bizarr képregényhősök is, mint mondjuk Rogue Trooper, vagy a szintén idén bemutatkozó Ghost Rider, akkor nyilván nem eshet meg az a csúfság, hogy a szuperhősök legszuperebbike, Superman kimaradjon a szórásból. Nem is esik meg...

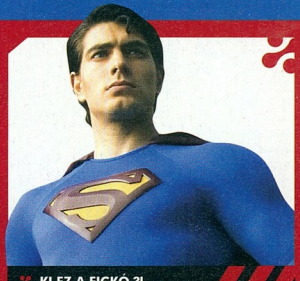
KÓD NÉLKÜL IS HALHATATLAN

A játékverzió nem a film alapján készül – a sok száz füzetnyi képregény legjelentősebb, legtöbbek által szeretett főellenfelei tűnek fel, előlük kell megvédenünk Metropolis óriási városát (a játékban a település szabadon bejárható és tízezer épületből áll). Superman maga a képregényekhez hasonlóan halhatatlan, azzal tehát nem kell törődnünk, hogy ne találjon el minket mondjuk Metallo, a száz méter magas robot. Természetesen ez nem jelenti azt, hogy sosem fogunk Game Over képernyővel találkozni: Superman egészsége helyett a városra kell vigyázni. Minden épületnél megvan, hogy mekkora kárt jelent annak összeomlása, azaz lefordítva, hogy mennyi épület lerombolásánál veszítjük el a játékot.

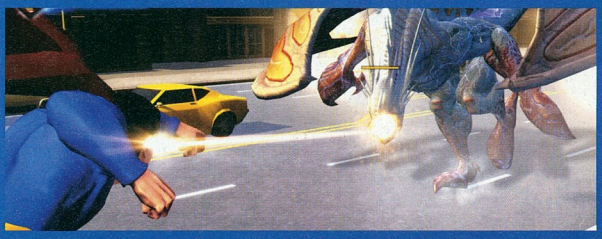
IGAZI SZUPERHŐS

Supes, ahogy rajongói hívják, természetesen rengeteg eszközzel képes megvédeni szeretett otthonát: tekintetével autókat tud felrobbantani, oszlopokat kettévágni, vagy épületek tetejét felolvasztani; leheletével pedig bármit képes lefagyasztani. Vegyük még ehhez hozzá, hogy tud repülni, méghozzá, ha kell, 1200 kilométeres sebességgel, röntgenlátása van és olyan ereje, amellyel többtonnás fémdarabokat is hozzávághat szerencsétlen ellenfeleihez.

A kiadott képek nem magából a játékból, hanem egy renderelt videóból származnak, ami elvileg a végleges játék grafikáját mutatja be. Korábban már volt néhány olyan bakija az EA-nak, ahol ezek a „target render"-filmek alaposan felülmúlták a végleges grafikát – reméljük, ezúttal más lesz a helyzet.



KI EZ A FICKÓ ?!



SUPERMAN VISSZATÉR A MOZIKBA IS

Tizévnyi szenvedés, több megkezdett, de végül be nem fejezett Superman-film után idén nyáron végre elkészül a leghíresebb szuperhős következő filmje. A mozit gyártó Warner mindent megtett a sikerért: elcsábították az X-Men-filmeket sikerre vivő Bryan Singert rendezőnek, és adtak neki egy méretes költségvetést (Singer: „Szó sincs 250 millió dollárról, még a 200-at is alig érjük el!"), és másfél évet a forgatás megkezdésétől számítva. Supermant az újonc Brandon Routh fogja játszani, ellenfelét, Lex Luthort pedig a kopaszra borotvált Kevin Spacey – és néhány snittben még a néhai Marlon Brando is feltűnik majd. Magyarországi bemutató: július 13.

RESISTANCE FALL OF MAN

PLAY!

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ INSOMINIAC
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

Az eredeti PlayStationön megalkották Spyrót és népes, vidám kompániáját, a korszak egyik leginkább gyermekbarát platformjátékát. PS2-n már egy sokkal felnőttesebb, sötétebb humorral rendelkező sorozattal villantottak, ez volt az általunk imádott Ratchet & Clank. Nemsokára (na jó, pontosítunk: novemberben, várhatóan 11-én) megjelenik a PlayStationök harmadik generációja, és az Insomniac tovább durvul. A korábban csak az I-8 munkacímen ismert FPS-ük már egy rendkívül véres játék lesz, ráadásul groteszk világa is meglehetősen messze áll mondjuk a Spyro tiritarka, mókás háttereitől. Ahogy az a játék címéből is sejthető, a Földet elözönlő idegen bestiák ellen kell felvennünk a harcot – van köztük az apró, kétlábú figurától, a jó húszméteres, félelmetes gyorsasággal mozgó pókszerű szörnyetegig (nézzél csak fel egy kicsit...) mindenféle méretű. A Resistance-ban lesz online küzdelem barátaink ellen, valamint nagyszerű grafika – kell ennél több?

UNTOLD LEGENDS THE WARRIOR'S CODE

PLAY!

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY ONLINE
KONZOL PSP
MEGJELENÉS 2006. MÁSODIK NEGYEDÉV

Ha a Dark Kingdom csalódás is, a Warrior's Code sokkal ígéretesebbnek tűnik. Tulajdonképpen lényegesen nem különbözik az első Untold Legendstől, csak éppen megpróbáltak minden téren javítani azon, kezdve azzal, hogy végre kapunk egy épkézláb sztorit a „hú, igazából van még egy gonosz varázsló, csak ő egy másik labirintusban él, öld már le!" típusú történetszövéssel szemben. Öt karaktert kapunk, mindegyik teljesen új lesz, és ezúttal mindenki egyaránt képzett lesz a közelharcban és a mágiában egyaránt – bár természetesen a konkrét képességeik különbözni fognak. Ennek legfeltűnőbb jele, hogy minden karakter más szörnyeteggé tud átalakulni, hogy így hozza a frászt az ellenfeleire. Erre szükség is lesz, mert a játék nehezebbnek ígérkezik, mint elődje, ami nem kevéssé a rengeteg, a fél képernyőt betöltő főellenségnek köszönhető – sebaj, mivel most már online is lehet játszani, talán megbirkózunk ezekkel az akadályokkal.

UNTOLD LEGENDS DARK KINGDOM

PLAY!

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY ONLINE
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

A Dark Kingdom talán a leggyengébben kinéző PlayStation 3 játék, amit valaha is láttunk – ami azért is meglepő, mert ez a fejlesztőcsapat a Champions of Norrath-tal egyszer már bebizonyította, hogy képes gyönyörű játékok megalkotására. A játékmenet hasonló lesz a PSP-s részekéhez, azaz klisés fantasy hősünkkel egy klisés fantasy világban kell szétkalapálnunk vagy szétvarázsolnunk klisés fantasy kreatúrákat. A fejlesztők azt ígérik, hogy a fizikának központi szerepe lesz a játékban, de az eddigi megnyilvánulásaik alapján ez két dolgot jelent: sok tereptárgyat szét lehet majd törni, és a falhoz lehet vágni ellenfeleinket. További meglepetést jelentett, amikor kiderült, hogy mindössze három karakter közül választhatunk, amelyek közül egyelőre a barbár és a mágus ismert. Ami talán megmenti az egészet, az az online játékmód, amelyről részletek ugyan nincsenek, de kooperatív szörnyhentelésre mi mindig kaphatóak vagyunk; bár ennél azért többet vártunk...

ELVEON

KIADÓ 10 TACLE
FEJLESZTŐ 10TACLE SLOVAKIA
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2007. MÁSODIK NEGYEDÉV

Az akciójátékok rendkívül népszerűek manapság, így aztán nem véletlen, hogy sok most induló fejlesztőcsapat egy ilyen alkotással próbál meg betörni a piacra – ugyanez történt a 10tacle szlovák brigádjával. Azt meg kell hagyni, nem aprózták el a dolgot: licenszelték az Unreal 3.0 grafikus motort, plusz több fantasy író segítségével egy teljesen új világot dolgoztak ki. Egy Naon nevű világon járunk, ahol a nemes elfek vannak a táplálékláncunk csúcsán, velük történik majd valami, ami elindít minket, egy ifjú harcost a nagy útra. A fejlesztők mindent beleadtak, egy teljes elf nyelvet találtak ki, és állítólag sosem látott mozdulatokkal tűzdelték tele a harcrendszert, így aztán a külső nézetből követhető játékban csodálatos párharcokat fogunk látni.

SYPHON FILTER DARK MIRROR

KIADÓ MÉG SONY
FEJLESZTŐ SONY BEND
KONZOL PSP
MEGJELENÉS 2006. MÁSODIK NEGYEDÉV

Bár eleinte nem sokat vártunk a Dark Mirrortól („Még egy PSP-re butított PS2-es sorozat!? Kösz, nem kérjük..."), az újabb és újabb információk és képek alapján gyökeresen megváltozott a véleményünk. A Dark Mirror nem köthető szorosan egyik korábbi részhez sem (bár természetesen Gabe Logan a főhős), egy teljesen új krizist mesél el a nyolc – plusz öt kibontható – küldetés. Ugyanúgy lopakodva, az ellenfeleket messziről vagy csendben leszedve kell végrehajtanunk titkos ügynöki feladatainkat, és a játék szerencsés kipróbálói szerint az irányítás is teljesen kézre áll. Azonban nem ez, nem is a nyolcfős – online és wifi! – online küzdelmek ígérete nyűgözött le minket legjobban, hanem a látvány, ami még óvatos becsléseink szerint is a korábbi, PS2-es verzió szintjén mozog.

LEGO STAR WARS 2 THE ORIGINAL TRILOGY

KIADÓ LUCASARTS
FEJLESZTŐ TRAVELLER'S TALES
KONZOL PS2
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

A tavalyi Lego Star Wars az év egyik meglepetése volt: a várt szörnyű „licenszelt szemétkupac" helyett minden idők egyik legszórakoztatóbb kooperatív játéka született meg, ráadásul a Star Wars-környezet csak jobbá tette az egészet. A hatalmas siker nem maradhatott folytatás nélkül, a környezet pedig természetesen az eredeti trilógia három, milliók által imádott filmje lesz. Ezeket szinte jelenetről jelenetre megkapjuk, és összesen közel hatvan karaktert próbálhatunk ki; legyen szó az ereje teljében levő Vaderről vagy a (Lego-formában nem annyira) szexi, aranybikinis Leiáról. Sőt, ezúttal karaktereinket az igazi Lego-figurákhoz hasonlóan mi is létrehozhatjuk a már rendelkezésre álló darabokból. (Már most biztos, hogy első gólemünk Yoda, Chewbacca és Boba Fett-darabokból fog állni.) Természetesen most is a kooperatív mód lesz a játék lelke, amelyben az eltérő karakterek speciális képességeit kell kihasználnunk, Leia például a rendkívül erős „felképelés" speckó skillel rendelkezik. A fénykardozós/ugrálós pályák mellett most is nagy szerepe lesz a járműves harcoknak, valamint a rejtett Lego-k megtalálásának.

Tom Clancy TELJES GÁZZAL

Ghost Recon Advanced Warfighter

Már csak egy hónap, és kipróbálhatjuk, hogy a Ghost Recon harmadik része miként teljesit PS2-n – és az eddig látottak alapján ezzel nem lesz gondunk. Mexikóvárosban kell megmentenünk a helyi, illetve az éppen itt konferenciázó amerikai elnököt, a közeljövő minden fegyverével és eszközével. Derék kommandósaink Apache helikoptereket rendelhetnek, vagy éppen a közelben levő Bradley-páncélosokat is utasíthatják, pilóta nélküli felderítő repülőkkel deríthetik fel a terepet, és folyamatosan kommunikálhatnak a bázissal is. A nagy kérdésre, hogy érkezik-e a játék PS3-ra; hivatalosan nem a válasz, ám a 14. oldalon említett titkos Ubisoft-dokumentum ezt is megemliti.

Rainbow Six Vegas

A Lockdown sajnos nem sikerült túl jól, és az előző számunkban bemutatott Critical Hour sem ígérkezik túlzottan formabontó darabnak, így aztán sokan már lemondtak a Rainbow Six-sorozatról. Ezt bizony roszszul tették, hiszen az ezúttal már a Ubisoft kanadai fejlesztői által készített, végig Las Vegasban játszódó teljesen új epizód nagyszerűnek ígérkezik. A PlayStation 3 erejét kihasználva szinte az egész várost le lehetett modellezni, a félkarú rablóktól az összes ismert kaszinón és a környező sivatagon át a legutolsó éjszakai pillangóig, így aztán a megannyi filmből ismert városon küzdhetjük át magunkat, míg végül elkapjuk a hatalmas rablást tervező bűnbandát.

Splinter Cell Double Agent

Hivatalosan a Ubisoft még nem jelentette be, hogy a Double Agent megjelenik PS3-ra is, egyelőre csak a PS2-es verzió biztos. Mi azonban nagyon bízunk benne, hogy Sam Fisher kalandjait már PlayStation 3-on is átélhetjük, ráadásul erre – nem perdöntő – bizonyítékunk is van. A játékot eredetileg ugyanis márciusra ígérték, és amikor mi novemberben kipróbáltuk a PS2-es változatot, ez teljesen tarthatónak és biztosnak tűnt. Aztán, mintegy varázsütésre bejelentették, hogy a játék megjelenését elhalasztják őszig, ami ugye egyben a PS3 rajtja is egyben. A játékról következő számunkban bővebben is olvashattok, reményeink szerint a készítőket sikerül megkeresnünk interjúk és új képek ügyében, no meg erre is rákérdezünk...

Brothers in Arms 3

Ugyan az öreg Clancyhez nem sok köze van, de a Ubisoft kiadta az első képet az Unreal 3.0 motorral hajtott Brothers in Arms 3-ból. További részleteket egyelőre nem tudni a játékból, ha csak azt nem vesszük, hogy ismételten a második világháborúban járunk, és ismét egy apró osztaggal kell a német vonalak mögött tevékenykednünk.

PLAY!

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA CANADA
KONZOL PS2, PSP
MEGJELENÉS 2006. MÁSODIK NEGYEDÉV

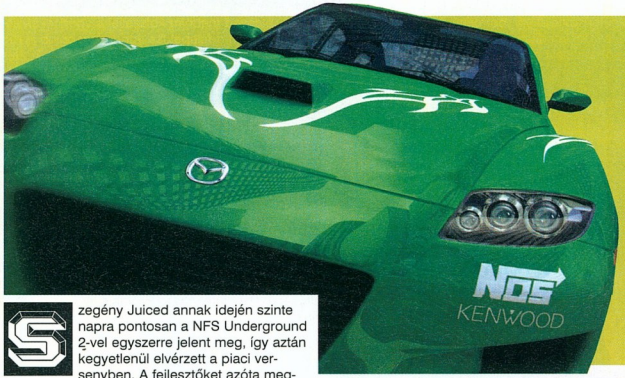
WORLD CUP 2006

Mielőtt az egész júniust a tévék előtt italozgatva, a bírót szidva töltenénk, megtehetjük ugyanezt egy hónappal előtte is, akkor jelenik meg ugyanis a focivébé tiszteletére elkészült új játék az EA-től. A selejtezőktől indulva 127 nemzeti válogatottal próbálhatjuk meg elhódítani a trófeát, de természetesen a valóban bejutottakkal is szerencsét próbálhatunk. Megkapjuk a vébé 12 hivatalos stadionját, plusz még egy jókora adagot szerte a világból, a selejtezők lejátszására. Kilencvennél is több játékos külön is lemodelleztek, ők a valós arcvonások mellé extra mozdulatokat, cseleket vagy éppen különlegesen erős lövőerőt kaptak. A Global Challenge játékmódban a korábbi világbajnokságok döntőit, illetve egyéb izgalmas meccseit játszhatjuk újra, all-star válogatottakat, különleges mezeket megnyitva. PS2-n négyen lehet majd játszani, PSP-n pedig valószínűleg nyolcan is.

BLU-RAY NEXT GENERATION

Az 1996-ban bevezetett DVD megváltoztatta az otthoni filmnézés szokásait, ám a legnagyobb szórakoztatóelektronikai cégek most újabb forradalomra készülnek. A változás tulajdonképpen csak az – egyébként ugyanakkora méretű – lemezek kapacitását érinti, mégpedig azért, hogy a magas felbontást bíró televíziókon kiváló minőségű kép- és hanganyag legyen elérhető. A cégek természetesen nem tudtak megegyezni, így egyszerre két szabvány kifejlesztése zajlott: a Toshiba vezetésével a HD DVD, illetve a Sony és a Panasonic vezérletével a Blu-ray. Ugyan a formátumháború még csak most kezdődik, valószínűbb, hogy az utóbbi, azaz a Blu-ray fog jobban elterjedni, hiszen azon akár kétszer annyi adat is elfér, és a legtöbb filmstúdió is ezt támogatja. A harmadik érv a Blu-ray mellett a PlayStation 3, amelyben már egy ilyen optikai egység lesz; ez egyrészt gátat szab a kalózkodásnak, másrészt pedig olcsóbb lesz, mint egy asztali Blu-ray-lejátszó – plusz mellékesen ugye ott van mellette minden idők legerősebb játékkonzolja. Ezzel az egyetlen probléma csak az, hogy kedvenc filmjeinket megint meg kell vennünk, így adott esetben a VHS-, DVD- és újabban az UMD-verzió mellett most már Blu-rayen is a polcunkon fog viritani a Mátrix és a Ponyvaregény…

JUICED ELIMINATOR

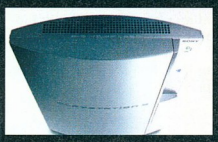


PLAY!

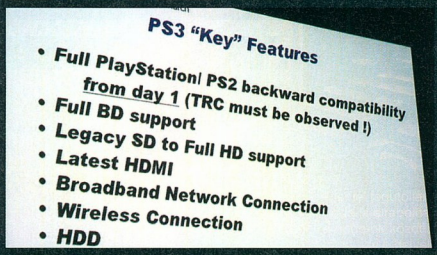
KIADÓ THQ
FEJLESZTŐ JUICE GAMES
KONZOL PSP
MEGJELENÉS 2006. HARMADIK NEGYEDÉV

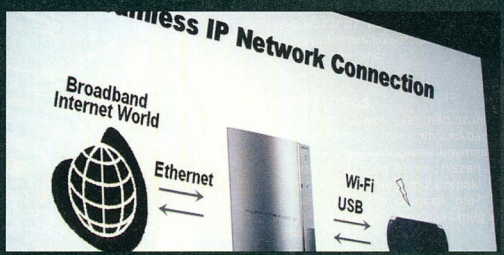
Szegény Juiced annak idején szinte napra pontosan a NFS Underground 2-vel egyszerre jelent meg, így aztán kegyetlenül elvérzett a piaci versenyben. A fejlesztőket azóta megvette a THQ, és most már gondosan ügyelnek arra, hogy az Eliminator alcímet kapott folytatás a konkurensektől távolra időzítve, valamikor a nyáron jelenjen meg. A Juiced egy városi, tuningolós versenyjáték, amelyben 60 valódi kocsit gyűjthetünk be méretes garázsunkba. Több száz alkatrésszel, matricával díszíthetjük őket, hogy aztán a rengeteg pálya valamelyikén megpróbáljuk legyőzni az ellenfeleket. Autónkat még díjnak is feltehetjük, ami főleg akkor kínos, amikor sokáig dédelgetett kedvencünket egy multiplayer futamban veszítjük el.

PlayStation 3



BUSINESS BRIEFING 2006 NOVEMBERBEN ÉRKEZIK A PS3!





Bár a Sony egészen az utolsó hétig hajtogatta mantraként, hogy a PlayStation 3 még tavasszal megjelenik (egyszer azt is hallottuk, hogy a tavasz júniusig tart…), a március 15-én Tokióban megtartott konferencián végre beismerték, hogy ez nem lehetséges. Sebaj, így legalább már van egy pontos megjelenési dátumunk, mégpedig november 11., méghozzá mindenütt, így a dolgok jelenlegi állása szerint Európában is. Szorítsunk!

Okként a Blu-ray szabvány kiforratlanságát jelölték meg, de az, hogy a végleges fejlesztői gépek csak június végén kerülnek ki a fontosabb fejlesztőkhöz, elég nyíltan utal arra, hogy egy esetleges tavaszi premier esetén nem kis gondok adódtak volna a játékellátottsággal is…

Az is kiderült, hogy a gép egy 60 GB-os merevlemezzel felszerelve érkezik, ide lehet majd videókat, zenéket és játékdemókat letölteni. Kezdetben a Sony havi egymillió gépet és tízmillió játékot tud majd gyártani, de az új gyártósorok beindításával ez radikálisan meg fog nőni. A konzol áráról mindössze annyi derült ki, hogy az minimum 50 ezer jen lesz (mai áron 425 dollár, vagy 91 ezer forint), de ez ránk nézve tulajdonképpen semmit nem jelent, a Sony Europe mindig is kicsit magasabb árakkal dolgozik, mint többi társa.

PLAYSTATION NETWORK

A PS3 megjelenési dátuma mellett a konferencia legfontosabb bejelentése a PS3 online rendszerére vonatkozott. A PSN-t a Sony Online és a Gamespy cég együtt hozzák össze, és tulajdonképpen az Xbox hasonló rendszerének, a Live-nak a másolata lesz. Lehet majd – az újgenerációs EyeToy-jal – videotelefonálni, lesz barátlistánk, játékállásokat, visszajátszásokat tölthetünk le és fel, egy online piactéren költhetjük valós pénzünket új pályákra, fegyverekre, autókra és csetszobákhoz is csatlakozhatunk – sőt, ezek mellett még játszani is lehet majd. Mindezt – vagy legalábbis az alapfunkciókat – ingyen élvezhetjük, már rögtön a konzol megjelenésekor.

PLAYSTATION PORTABLE

A PSP-t illetően is hatalmas bejelentésekkel állt elő a Sony, melyek közül minket leginkább a hivatalos PS1-emulátor fogott meg. Ugyan még nem tudni, hogy ez hogyan is fog működni (valahogy átalakíthatjuk a saját PS1-es játékainkat, vagy a netről kell letölteni őket, pénzért), de a hordozható Final Fantasyk, egyéb Square-játékok, meg mondjuk a Gran Turismo 2 gondolatára máris megindult a nyálelválasztásunk.

Ehhez képest talán kisebb jelentőségű, de szeptemberben megérkezik a PSP-re szerelhető kamera (és ezzel a videotelefonálás), októberben a GPS-rendszer, és valamikor az ősszel a letölthető demók és teljes játékok világa is eljön. (Hihetetlen, Silent Hillezni és Resident Evilezni fogunk PSP-n!) (Meg Driverezni és Metal Gear Solidozni!!) (Uristen, Vagrant Story, Chrono Cross, Parasite Eve – őszig hibernáltatjuk magunkat!!!)

PLAY! PlayStation 2

INFO

KIADÓ SEGA
FEJLESZTŐ SONIC TEAM
MULTIPLAYER 4 JÁTÉKOS
ONLINE NINCS

írta: Greg5

SONIC RIDERS

Sonic talán az egyik legismertebb játékkaraktere volt a '90-es éveknek. Azok az idők leginkább az ő és Mario, azaz a Sega és a Nintendo versengéséről szóltak. Azok az idők azonban már rég elmúltak, jelenleg a Sony a király a konzolvilágban, Sonic meg minden platformon feltűnik időről időre. Legközelebb az év végén, PS3-on látjuk viszont egy klasszikus platformjátékban

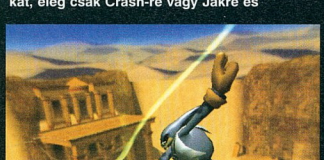
Mióta befuccsolt a Sega Dreamcast játékgépe, Sonic legnagyobb örömünkre átköltözött a korábban riválisplatformokra. Sajnálatos módon viszont a Sega legendás kabalafigurája már közel sem hozza a korábban, a '90-es években megszokott magas minőséget: időről időre legjobb esetben is csak átlagos platformjátékokkal rombolják tovább Sonic mítoszát, elég, ha csak a Sonic Heroesra, vagy az előző számunkban tesztelt Shadow the Hedgehogra gondolunk. Ami nem megy, azt ne erőltessük, gondolhatták a Segánál, így ezúttal kedvenc sündisznónk a versenyzés, a száguldozás birodalmában teheti próbára magát. Ez a kissé már magától értetődő húzás – csaknem minden platformhős megkapta már a maga versenyzős játékát, elég csak Crash-re vagy Jakre és

Sonic természetesen az egyik leggyorsabb karakter a Ridersben

Daxterre gondolnunk –, sajnos kissé megint felemás módon sült el.

SONIC A VERSENYPÁLYÁN

A gyorslábú Sonic szinte adja magát egy ilyen jellegű játékhoz: a sebes sündisznó ezúttal ne a gyűrűgyűjtögetésre és ellenfélgyepálásra koncentráljon, hanem mutassa meg, milyen szónikusan gyors is valójában. Ezúttal nem holmi extrém járgányba pattanthatunk be, hanem egy futurisztikus, lebegő gör-



Korrekt, kissé szokatlan versenyjáték, de a kék sün igazi megújulására sajnos várnunk kell a PlayStation 3 megjelenéséig.

deszkát kaphatunk tappancsaink alá. A vidám környezet, a szereplők és a sebesség természetesen változatlan, és hamisítatlan Sonic hangulatot áraszt, csak most éppen a versenyzésen van a hangsúly. Történetünk immár közel századszor is (igen, körülbelül ennyi Sonic-játék jelent már meg) Eggman és a Káosz Kristályok körül „bonyolódik", bár inkább csak egy fajta gyenge hátteréül szolgál a versenyeknek: a győztesek mindig elnyernek egy-egy kristályt a többiektől. Az úgynevezett történetmódban emellett egy-két perces, igen gyerekes átvezetőket láthatunk a szokásos Sonic-csapat részvevőivel, amik inkább humorosnak szántak a fejlesztők, mint akciódúsnak vagy izgalmasnak, és az igen fiataloknak akár még üdítően is hathatnak a húzósabb versenyek után.

Itt van az első számú nagyobb bökkenő a játékkal kapcsolatban: míg az átvezetők és a látványvilág alapján a program a fiatalabb korosztályt veszi célba, a játékmenet kimoly odafigyelést és tapasztalatot igényel, ami alapból is szokatlan a Sonic játékoktól. Görideszkánkat energiával, levegővel kell feltölteni, hogy megfelelő módon funkcionáljon, amihez pedig bizonyos pontokon kell áthaladnunk, vagy mindenféle trükköket végrehajtanunk ugrás közben. Bá

Jet a legfontosabb új karakter a játékban, őt várhatóan a további Sonic-játékokban is viszont fogjuk látni

a trükkrendszer elég egyszerű, nem használható olyan könnyen, és jelentős pályaismeretet is igényel, nem is beszélve arról, hogy egy versenyjátékban a fene akar ilyesmire folyton odafigyelni – én legalábbis nem egy Sonic-os SSX-re vágytam, hanem igazi versenyjátékra! Az ugrás gombot megfelelő időben elengedve trükközhetünk a levegőben, illetve különböző rámpákon is végigcsúszhatunk, az ebből szerzett „levegőpontokat" pedig ideiglenes sebességturbózásra költhetjük el. Egy másik alternatív felhasználási módja a nehezen megszerzett pontjainknak, hogy mögöttünk haladó ellenfeleink életének megkeserítésére kicsi tornádókat teszünk le, bár ezek gyakran nem válnak be, így inkább érdemes a sokkal biztosabb turbózásra hagyatkoznunk. További említésre méltó apróság, hogy bizonyos sebesség felett turbulanciát okoznak a versenyzők, amit a többiek egyfajta oldalazó mozgással is kihasználva komoly gyorsulásra tehetnek szert.

A pályák többsége ugyan igen hangulatos és kellően hű Sonic vidám világához, de közel sem olyan változatosak, mint azt az előzetesekből reméltük. Helyenként több szint fut egymás felett és alatt, vannak elágazások is, de ezek hamar ki-

Knuckles szokás szerint nem az eszével oldja meg a feladatokat

SONIC MÍTOSZ

SONICMÁNIA

Sonic idén lesz kereken tizenöt éves. A Sega első és immár legendás kabalafigurája köré (mely mára szinte eggyé vált a japán óriáscég nevével) hatalmas kultusz alakult ki a '90-es évek közepére, ami egyáltalán nem csoda: a ravasz, fürgelábú kék sündisznó első látásra belopta magát mindenki szívébe, ráadásul a kabalafigurához annak idején számtalan első osztályú, korát jócskán megelőző platformjáték dukált. A sok platformjáték, és pár egyéb kategóriájú (verseny, flipper, társasjáték) program után természetesen a Sega minden lehetséges módon népszerűsítette első számú sztárját: Amerikában és Japánban volt Sonic képregény, rajzfilm, chips, üdítőital, figura a gyorséttermekben, de még gént is elnevezték róla (ha éppen tudni akarjátok: a Sonic gén felelős az embriókorban történő szív- és agyfejlődésért, és hasonló hátsó „tüskéi" vannak, mint kék sündisznónknak).

nagyon szívesen végigszáguldoztam volna mindegyiken, de a jó pár húzósabb, komoly pályaismeretet igénylő futam után, bevallom, nem volt erőm megnyitni mindet, és szerintem sokak lesznek ezzel így. Sajnos a programban nincs több nehézségi fokozat, és még egy egyszerű gyakorló mód sem, sőt, még a gombkiosztást sem állíthatjuk vagy nézhetjük meg! Egyedül egy rövid, felszínes bemutató videót találhatunk a Specials menüben. Apropó extrák, sajnos csak különböző gördeszkákat, karaktereket nyithatunk meg megfelelő teljesítmény esetén: nem tudom, miből állt volna néhány klasszikus Sonic-játékot, képregényt, netán rajzfilmet felpakolni a korongra…

A játék grafikája roppant hangulatos továbbra is, bár inkább a Dreamcastes időket idézi, az egyébként igen élvezetes kettő- és négyjátékos osztottképernyős mód pedig a PS1-es érát, de legalább a sebességérzés teljesen rendben van, és szinte egyáltalán nem fogunk lassulással találkozni. A szinkronhangok átlagosnak mondhatók, a játék zenéje viszont roppant pörgős, pattogós és változatos, igazi vidám Sonic-hangulatot áraszt, ami nagyban feldobja a játékot.

Mindent összevetve egy korrekt, de kissé összedobott és kihívást jelentő játékra sikerült a Riders, aminek, ha ráérzünk technikájára és ízére, akkor kellemesen elszórakozhatunk vele – és ez nem csak a Sonic-rajongókra vonatkozik.

ismerhetőek. A néhány frankó levágás megtalálása mondjuk kellő kihívást jelent, de a nagy dérrel-dúrral beharangozott „az egyes karakterek a pálya más-más útjait használhatják ki" csak elenyésző jelentőséggel és mennyiségben van jelen. Van helyette viszont számtalan hely, ahol rengeteg időt vesztve kizuhanhatunk a pályáról, ami egy idő után erősen frusztráló tud lenni.

NEM EGÉSZEN HYPERSONIC

Igazán sajnálatos, hogy a játék tizenhat tényleg változatos pályájából alapból csak öt van nyitva:

PLAY!

GRAFIKA	07	Hangulatos és vidám, ám kissé elnagyolt
HANG	08	Csodálatos zene, átlagos szinkronhangok
JÁTSZHATÓSÁG	07	Beletelik kis időbe, mire megszokjuk...
ÉLETTARTAM	07	Barátokkal hosszabb távon is izgalmas

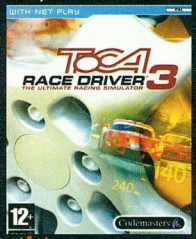
ÖSSZEGZÉS: Tulajdonképpen boríthatóló volt, hogy Sonic, a többi platformhőshöz hasonlóan valamikor megkapja a maga versenyjátékát, ezzel nincs bajunk. A kivitelezés azonban lehetett volna sokkal jobb is – nekünk például Jak X Combat Racing sokkal jobban bejött...

75%

TESZT

PLAY!

PlayStation 2



TOCA RACE DRIVER 3

A Codemasters versenyjátékokért felelős fejlesztőstúdiója már a PlayStation 1-es idők óta kényezteti a játékosok millióit. Ugyan a Colin McRae Rally első részének zsenialitását sosem sikerült újra elérniük, az általuk készített játékok mindig megbízhatóan jók voltak. A Toca Race Driver 3 pedig még ennél is jobb lett, egyelőre az évlegjobb versenyjátéka!

INFO

KIADÓ CODEMASTERS
FEJLESZTŐ CODEMASTERS
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS
ONLINE 8 JÁTÉKOS

írta: Greg5

PLAY! INFO

A www.honda.co.uk/racedriver weboldalra ellátogatva egy kódot kaphatunk, amellyel rengeteg hondás versenyt nyithatunk meg, köztük egy fúnyíróversenyt is.

Gran Turismo-sorozatért felelős Poliphony Digital mellett a brit Codemasters csapata tett talán a legtöbbet a szimulációs jellegű élményre vágyó PlayStation játékosok kegyeiért. Az első Colin McRae minden szempontból makulátlan raliszimulátor volt még a PS1-en, és bár az ezt követő folytatások nem mindig hozták a klasszikus első rész minőségét és hangulatát, valamennyit jóval átlag feletti autós játéknak minősíthetjük. Hasonló módon az első Toca korszakalkotó volt, a második meg egy picit gyengébb, de az arcade és szimulációs játékmodell közötti vékony utat kereső program igen szépre és elvezetésre sikerült. A Colin-széria alakulását figyelembe véve nem gondoltuk, hogy az új rész le fogja pipálni az előző két felvonást, márpedig a Toca 3 számtalan vezethető autócsodája mellett látványos grafikával és az autós játékokban valaha tapasztalt legváltozatosabb élménnyel ajándékozza meg mind a játéktermi stílust, mind a szimulátorokat kedvelő játékosokat.

ARCADE ÉS SZIMULÁTOR EGYBEN

Az autós játékokat eddig szinte mindig be lehetett sorolni arcade vagy szimulátor kategóriába, amivel az adott program többnyire el is vágta magát a másik műfaj kedvelőitől. A Codemasters csapatának szinte hihetetlen módon ezúttal sikerült egy mindkét oldalt kibékítő, működő megoldással előállnia.

Már a főmenüben teljesen ketté van választva a kezdők számára létrehozott amatőr liga, illetve a szimulációs mód. Mindkét menüpont alatt versenyek és bajnokságok garmadáját találjuk, amiken garantáltan nem egy-két nap lesz vé-

A harmincféle autót a világ 80 híres versenypályáján tehetjük próbára; ez aztán a változatosság!

A TOCA RACE DRIVER 3 VERSENYHELYSZÍNEI:

12 ország. 43 helyszín. 80 versenypálya. 150 mérföld aszfaltcsík. Következzen egy kis ízelítő!

1. USA

- INDIANAPOLIS Motor Speedway Oval
- NASHVILLE Super Speedway
- DOVER International Raceway
- GATEWAY International Raceway
- LAGUNA SECA Grand Prix Circuit

12. BELGIUM

- SPA-FRANCORCHAMPS Grand Prix Circuit

8. NÉMETORSZÁG

- HOCKENHEIM Grand Prix

7. CSEHORSZÁG

- BRNO Grand Prix Circuit

3. AUSZTRÁLIA

- BARBAGALLO V8 Circuit
- PHILIP ISLAND Grand Prix Circuit
- GOLD COAST Indy 300 Grand Prix Circuit
- HIDDEN VALLEY Raceway
- ADELAIDE Street Circuit

11. HOLLANDIA

- ZANDVOORT Grand Prix
- OOSTELIJK National Circuit

9. ANGLIA

- DONNINGTON PARK National Circuit
- SILVERSTONE International Circuit
- BEDFORD DROME Rally Cross Track
- OULTON PARK Foster Circuit

2. IRORSZÁG

- MONDELLO PARK International Circuit

6. TÖRÖKORSZÁG

- ISTANBUL PARK Circuit

5. BAHREIN

- BAHREIN Grand Prix

11. KÍNA

- SHANGHAI Grand Prix Circuit

4. ÚJ-ZÉLAND

- PUKEKOHE PARK Raceway

gigverekedni magunkat. Megmérettetéseink ligákba vannak sorolva, amelyeken belül általában elég egy bajnokságot megnyernünk a két-három lehetőség közül ahhoz, hogy megnyiljon számunkra a következő osztály. Igen ám, de ezek a bajnokságok mindössze annyiban hasonlítanak egymásra, hogy mindegyikben lehetőleg az első helyek valamelyikét kell megcsípnünk, a magunk alá kapott járműtípusok minden esetben teljesen különböznek. Kis túlzással szinte minden négykerekűt vezethetünk, amit az emberiség valaha aszfalton való száguldozásra alkotott, vagy arra használt. A tizenötödik kategória megnyíltakor ugyancsak nagyot néztem, mikor a játék még mindig nem fogyott ki a járműtípusokból, melyek ráadásul tényleg eltértek egymástól.

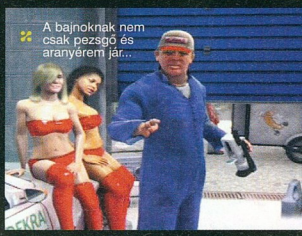
A teljesség igénye nélkül: lehetőségünk lesz klasszikus túraautózásra, ralizni, aztán előkerülnek a homokfutók, böhöm nagy terepjárók, a 30-as évek kocsijai, lesz musztáng-verseny, Forma-1, napelemes kocsik, kamionok, a 70-es és a 80-as évek versenyautói, sárdagonyázás és még sorolhatnám... Hivatalosan harmincöt fajta verseny-, illetve kocsitípust próbálhatunk ki, és bár ez a szám azért kissé túlzásnak mondható, mivel pár kategória igen-igen közel áll egymáshoz, tényleg körülbelül húsz jelentősen eltérő megmérettetés-típusban tehetjük próbára vezetői tehetségünket.

HALADÁS

Miután lenyomtunk pár versenyt a túraautókkal, és már pont kezdenénk hozzászokni, máris egy Forma 1-es kocsi ülésén találjuk magunkat, majd mehetünk ralizni. A döbbenetes az, hogy ezeknek az autóknak az irányítása tényleg jelentősen eltérő, és tényleg ugyancsak

Ezt a versenyt bizony elbuktuk

Néha igen különleges járgányokba ülhetünk be



A bajnoknak nem csak pezsgő és aranyérem jár...

Kezdő pilótáknak és Gran Turismón nevelkedett veteránoknak is megfelelő kihívást nyújt a Toca 3.

bele kell szoknunk a kamionsofőrködésbe, mondjuk egy hetvenéves autó vezetése után.
Az említett amatőr bajnokságokban ugyan a legtöbb autótípus igen felhasználóbarát módon csak lassan amortizálódik le, de azért nem kekeckedhetünk tetszésünk szerint versenytársainkkal, és a betonfallal is igen csúnyán kell bánnunk. Az amatőr módban még nem kell olyan dolgokra sem odafigyelnünk, mint a gumiamortizáció vagy a motortúlhevülés, a szimulátor módban viszont tetszés szerint kikapcsolható a kipörgésgátló, az automata váltó és bekapcsolhatóak a valósághű homokágyak is. Mindennek megfelelően az első bajnokságsorozat nem támaszt túlzott elvárásokat az egyszeri autóversenyző játékossal szemben sem, de tényleg megadja a felelősségteljes vezetés élményét, míg a szimulátor mód minden segítséget kikapcsolva már-már a Gran Turismókhoz hasonlítható élvezetet nyújt.

Mind az amatőr, mind a profi mód bajnokságai fokozatosan nehezedők és kellő kihívást biztosítanak bárki számára. Nem kell elbíznunk magunkat az első húsz-harminc verseny után, később még bőven fogunk vért izzadni. Nagyon tetszett, hogy azt is beállíthatjuk, hogy szeretnénk-e egy rövid időmérő keretében bizonyítani, hogy méltóak vagyunk az élbolyból való indulásra, vagy pedig mindig véletlenszerű pozícióból akarunk nekilódulni a futamoknak. Az viszont kevésbé pozitív, hogy rendszerint nem választhatunk járgányt az adott osztályon belül, legfeljebb csak az alánk tolt négykerekűt bütykölhetjük meg, azt viszont viszonylag szélesk körűen.

PLAY! INFO
A fejlesztőket a Williams Forma 1-es istálló mérnökei segítették az autók modellezésében. Nem véletlen, hogy három évtized Williams modelljeit vezethetjük.

AUTÓS STRATÉGIA

A felsorolt versenytípusok nagy része nem csak az igen eltérő vezetési modell és sokszínű pálya miatt mutat korábban autós játékban soha nem tapasztalt változatosságot, hanem azért is, mert versenyek jó része igényel némi plusz taktikázást is. Egyes brit bajnokságokban például két eltérő típusú autó versenyez egyszerre a pályán. A m helyezésünkre természetesen

csak a saját kategóriánkba tartozó autók vannak közvetlen befolyással, de nagyon kell figyelnünk a nálunk jelentősen gyorsabb vagy lassabb géposztály pöfögőire is, hogy megfelelő ütemben tudjuk megelőzni, illetve elengedni őket. Szintén jópofa az a speciális kategória, ahol a Forma 1-szerű járgányaink versenyenként általunk meghatározott időpontokban egy „váltásidőre" komoly lóerő bónuszban részesülnek, melynek kihasználása létfontosságú lehet, főleg az előzéseknél. Az egyjátékos élményt a továbbcsiszolt mesterséges intelligencia is jelentősen emeli. Ellenfeleink sokfajta vezetési modellre képesek, néha hibáznak, de ami a legfontosabb, már nem jönnek belénk olyan gyakran, ha éppen útban vagyunk nekik, bár néha érezhetően csalnak. Azért volt pár részemről vét-

len helyzet, mikor is igen erős szitkokat szórtam a virtuális pilótákra. A kameranézetekkel ezzel szemben tényleg szinte teljes mértékben meg voltam elégedve: természetesen nem vártam el, hogy mind a harmincöt járműtípus autóinak belső terét lemodellezzék, de a kormánykerék előtt közvetlenül helyet kapó nézet kellően helyettesíti ezt, és a másik négy nézőponttal karöltve pedig minden igényt kielégít. Az NFS után szintén üdítő meglepetés, hogy a Tocában visszajátszhatjuk a futamokat, ráadásul több kameraállásból is, bár ezeknél a látvány nem olyan szép, sok grafikus trükk szemet szúr.

A játék grafikája ugyan nem lenyűgöző, de a Gran Turismótól eltekintve tényleg kevés játékban láthattunk ilyen szép és élénk látványvilágot. A pályák kellően részletesek, bár nincs telepakolva minden tereptárgyakkal, de cserébe igen jó sebességérzést kapunk, ráadásul a töltési idő hossza is jóval rövidebb, mint mondjuk a GT4-ben. Láthatóan elsősorban az automodellekre mentek rá a grafikusok, ezek többsége tényleg gyönyörűen részletesre sikerült, ráadásul igen látványosan is törnek: gyakorlatilag bármely részünket ott hagyhatjuk az aszfalton egy óvatlan kormánymozdulat után, bár igaz, maga az amortizáció animációja, a leeső alkatrészek kidolgozása hagy némi kívánnivalót maga után.

A milliófajta autón motorhangja korrektül dübörög egy normális hangfalrendszeren is, az egyes autótípusok már búgásukról felismerhetők a vájtfülűeknek, környezeti zajokat viszont csak minimálisan tapasztaltam, ahogy zene is egyedül a menü alatt szólt – nem mintha ezek túlzottan hiányoztak volna a nagy száguldozás közben.

AKÁR INTERNETEN IS

Bár a játék egyjátékos módjával akár hetekig is elszöszmötölhetünk, véleményem szerint a program igazi potenciálja a többjátékos versenyekben fog rejleni – már azon kevesek számára, akik hazánkban élnek a PS2 online képességeivel. Szélsőségesen

tozatos kis házibajnokságokat állíthatunk össze magunknak és barátainknak, hála a számtalan géptípusnak, és ehhez a játék kellő háttértámogatást is nyújt, nem is beszélve arról, hogy a versenykörülményeket is minden apróságra kiterjedően konfigurálhatjuk. Akik nem rendelkeznek ilyen lehetőséggel, azok se aggódjanak: a játék támogatja a horizontális és vertikális megosztással történő többjátékos módot is, ahol tényleg fantasztikusan izgalmas futamokat rendezhetünk barátainkkal.

AZ UTOLSÓ SZIMULÁTOR?

A Toca Race Driver 3 minden bizonnyal a PS2 utolsó komolyabb autószimulátora (hacsak az online is játszható, új Gran Turismoról szóló pletykák – lásd a 14. oldalt – nem bizonyulnak igaznak), mely apró csiszolatlanságaitól eltekintve tökéletes lezárása a sorozatnak, legalábbis ebben a konzolgenerációban. Így aztán szeretettel várjuk a Gran Turismo mellett a Race Driver következő, immár PlayStation 3-ra érkező felvonását – de addig igen jól elleszünk a megunhatatlan Toca 3-mal is!

A legtöbb futamban 21 riválissal körözünk együtt, így előzésekben, lökdösődésben nem lesz hiány

SEBESSÉGMÁNIA

MINDEN KATEGÓRIÁBAN

Nem ritka jelenség a sebességmániások világában, hogy egyes versenyzők teljesen más géposztályokban próbálják ki magukat és érnek el kimagasló eredményeket. John Surtees például miután világbajnok lett a 350 és 500 köbcentis motorok kategóriájában is, 1964-ben a Forma 1-ben is világbajnok lett (erre a duplázásra azóta se volt képes senki se). Jacques Villeneuve, miután az év újonca lett, meg-

John Surtees

nyerte az Indycar világbajnokságot, majd az F1-ben is élen végzett 1997-ben, Graham Hill pedig két Forma 1-es világbajnoksága közben lett Indy 500 bajnok, majd '72-ben megnyerte a 24 órás Le Mans kupát is. Most viszont mi mindannyiukon túltehetünk: a Toca 3-ban nem kevesebb mint harmincöt géposztályban bizonyíthatjuk be legyőzhetetlenségünket.

PLAY!

GRAFIKA	09	Részletes, színpompás pályák és autók
HANG	08	Eredeti motorhangok minden kocsinak
JÁTSZHATÓSÁG	08	Személyre szabható, ám kicsit nehéz
ÉLETTARTAM	09	Akár hetekig is tolhatjuk, főleg multiban

ÖSSZEGZÉS: Sokkal jobb, mint a sorozat legutóbbi része! Egyszerűen elképesztő, hogy mennyi autótípust gyömöszöltek bele. Ráadásul versenypályából is rengeteg van.

92%

TESZT

PLAY!

PlayStation 2

INFO

KIADÓ SQUARE ENIX
FEJLESZTŐ GAME ARTS
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

írta: Infidel

GRANDIA 3

A Game Arts manapság leginkább a Grandia-sorozatról ismert, de az 1985-ben indult japán fejlesztőcsa patnak más híres sorozatai is vannak. Ezek közül talán a Lunar említhető elsőként, melyből az újrakiadá sokat nem számítva eddig nyolc darab jelent meg (két ilyen újrakiadást láttunk PS1-en is). A másik híres sorozatuk a GunGriffon, amely már nem egy szerepjáték, ha nem egy óriásrobotos akcióorgia. Ez különösebb sikereket Japánon kívül sosem tudott elérni, ott viszont már négy részt adak ki különböző platformokra

Meglehetősen furcsa állat ez a Grandia 3: története, karakterei nem válnak maradandó emlékké, viszont csodás harcrendszere és néhány fantáziadús helyszíne miatt emlékezni fogunk rá.

A központban egy Yuki nevű fiatal srác kalandjai állnak, akinek eleinte csak annyi az álma, hogy működőképes repülőt készítsen. Ez félig-meddig sikerül is, ha már az sikernek nevezhető, hogy pár perc repülés után lezuhan – ekkor azonban nem áll meg a lendület, hiszen itt találkozik egy különös, nagy szemű lánnyal, annak rendje és módja szerint szerelmes lesz, így mikor Alfina (a lányka) bajba kerül, elsőként áll rendelkezésére. Először csak arról van szó, hogy hazavigyük a szomszédos kontinensre (ehhez, ugye kell egy újabb repülőt kerítenie), ám később ott kitör a balhé, hatalmas, isteni lények jelennek meg, így aztán nemsokára a világ megmentésének a feladata is a mi vállunkat fogja nyomni.

Yuki és Alfina mellett több érdekes figura csatlakozik majd a csapathoz, nekem leginkább Yuki anyja (meglepően komolyan lett ábrázolva az ő kapcsolata a fiához), Miranda volt szimpatikus, valamint Hect, aki egy másik létsíkon levő város előzött pogármestere.

HARCRA FEL!

Lehet kicsit lapos a Grandia 3 története, lehet, hogy egy bizonyos karaktert nem fogunk kedvelni nyüszítése miatt, de mind ez nem túl jelentős annak fényében, hogy amit a fejlesztők a harcrendszerrel itt csináltak, az valami elképesztő. Persze ismerős lehet a megoldás az előző, Grandia Xtreme című játékból, de mivel az európai megjelenést nem kapott, nálam bizony kimaradt, így most teljesen újszerű volt az élmény.

Sokaknak megnyugvás lehet, a tápolást kedvelőknek talán kicsit szomorú, de nincsenek random küzdelmek, minden ellenfelet látunk a pályákon. Ez mondjuk nagyon ritkán jelenti azt, hogy kikerülhetjük őket, hiszen ritkák a nagy, nyílt helyszínek, de legalább mindig fel tudunk készülni a küzdelemre. A játék egyébként eleinte rendkívül könnyű, még a főellenfeleknél sem fogunk sokat halni – aztán elérünk a második lemezre, és ott fordul a kocka, lehet felkötni az alsóneműket.

A FŐHŐS

YUKI

A bizarr öltözetű Yuki édesanyjával az apró Anfog falucskában éldegél boldogan. Nagy álma, hogy egy működő repülőgépet készítsen Rotts haverjával, mégpedig úgy, hogy anyja, Miranda ezt ne vegye észre. Aztán jött egy nő, és minden megváltozott...

A repülőgépek megszerzése - és összetörése - központi elem a játékban

A hangokkal kapcsolatos első meglepetés már az intro megtekintésekor megcsapja az embert: valami klasszikus Grandia-dallam helyett egy popdalocska szólal meg, női énekessel. Ez elég furcsa húzás, ám az kétségtelen, hogy meglehetős lendületet ad a Yuki álmodozását, kisgyermekből fiatal férfivá válását bemutató videónak. Később természetesen már hagyományosabb jellegű nótákat fogunk hallani, néhol jobbakat, néhol kevésbé emlékezeteseket. A szinkron egész jó lett (engem mondjuk a halálba kergetett Alfine nyikorgós-nyöszörgős hangja, de ez még belefért), itt csak azzal volt bajom, hogy két lemezes megjelenés ellenére a párbeszédek túlnyomó része csak feliratozva lett, és csak a fontosabbak lettek szinkronizálva.

Sajnos, a Grandia 3 nem kínál semmi pluszt az egyébként élvezetes kaland mellett, nincsenek kidolgozott, az egész játékon végigvezető minijátékok, nincsenek szupertitkos fegyverek, varázslatok, nincsenek elrejtett, vagy csak második végigjátszáskor meglátogatható labirintusok, így aztán nem sokan fogják kétszer végigjátszani. Ez, persze, olyan sokat nem von le a játék élvezeti értékéből, hiszen a Grandia 3 így is egy gyönyörű és rendkívül élvezetes kaland lett. A sztori ugyan kicsit kajla és klisékkel tömött, na de ezt a japán szerepjátékok nagy részéről elmondhatjuk (majd a Final Fantasy XII!). A harcrendszer viszont annyira zseniális, hogy azt mindenkinek látnia kell!

A küzdelmek rendszere első blikkre leginkább a Final Fantasy X-hez hasonlít: ott is volt egy kijelző, ami azt mutatta, hogy ki mikor következik, és ez itt is megvan. Igaz, itt ez sokkal jobban átlátható, hiszen a bal felső sarokban egy kö

ralakú kijelző mutatja, hogy mikor fogunk mi, és mikor fog ellenfelünk cselekedni. A rendszer lényege, hogy úgy dolgozzunk össze karaktereinkkel, hogy minél többször akasszuk meg ellenfelünket a támadásban, vagy minél jobban halasszuk el az ő cselekvési idejét. Ha nagyon koncentrálunk, és csapatunk tagjait okosan használjuk, azt is elérhetjük, hogy ellenfelünk – ez persze főleg a lassabb dögökre igaz – semmit ne tudjon csinálni az egész csata folyamán.

Kétféle támadási formánk lesz, a combo, ami több kicsi csapást jelent, illetve a critical, ami viszont egy nagyot. A kettőt összekombinálva ellenfelünket felpattinthatjuk a levegőbe, ahol derék karaktereink teljesen szétverik – ez az aerial combo nevű hadművelet, és igen javallott a használata. A támadások mellett varázslatok és harci képességek lesznek a segítségünkre. Mindkettőt vehetjük boltban, illetve találhatjuk a küzdelmek után, manatojások és képességkönyvek formájában. Mivel csak korlátozott számban aggathatjuk ezeket fel hőseinkre, már ezek szétosztása is taktikázást jelent, és ez csak tovább durvul a játék közepén, amikor megtanuljuk a manatojásokat összeolvasztani, nagyon durva és másképp meg nem szerezhető varázslatokra szert téve ezáltal.

PLAY! INFO

Egy kevéssé ismert Grandia jelent meg 2002-ben, Xtreme alcímmel. Ez nem a sztoriról szólt, hanem a harcokról, a tapolásról, így sokak szerint nem is igazi Grandia.

MINDEN BAJ OKOZÓJA

ALFINA

Alfina, a folyamatosan nyafogó leány keveri bele Yukit a kalandokba. Először csak egy hazakísérésről van szó, majd előkerül a világ megmentése is. Legfőbb ellenfelünk Emelious, Alfina testvére lesz, aki egy Xorn nevű démoni lényt szolgál.

Egyet tippelhettek, hogy a két központi alak összejön-e a végére...

TECHNIKAI OK

A Grandia 3 igazán gyönyörű játék: a karakterek fantáziadúsan lettek megformálva (bár az kicsit rosszul esett, hogy Yuki ruházata a mai japán RPG-divatnak megfelelően teljesen extrém) és gyönyörűen mozognak, a csatákban egymást érik a látványos effektek és a bejárható tájak is igen szépek. Ezekkel kapcsolatban csak az zavart, hogy mindig csak egy apró ösvény járható, amit láthatatlan falak vesznek körül. Ez már a legelső helyszínen is idegesítő, hát még később, amikor különféle idegen világokat szeretnénk bejárni, de józserivel az utat sem hagyhatjuk el.

PLAY!

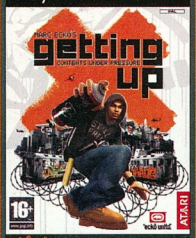
GRAFIKA	09	Gyönyörű, csak az a sok láthatatlan fal...
HANG	08	Általában igen kellemesek a zenék
JÁTSZHATÓSÁG	10	Zseniális harcrendszere miatt imádjuk
ÉLETTARTAM	09	Elég lineáris, de így is 30 órás kaland

ÖSSZEGZÉS: A karakterek érdekesek, a világ jól kidolgozott, de maga a sztori már elég gyengén muzsikál. Ennek ellenére minden RPG-kedvelőnek érdemes belekóstolnia a Grandia 3-ba, mert a harcrendszere nagyszerű lett, így minden küzdelem élvezetes.

86%

PLAY!

PlayStation 2

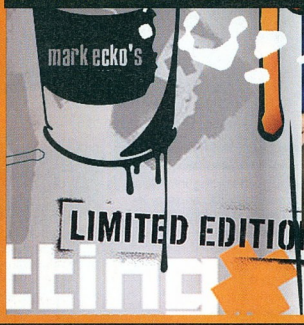


INFO

KIADÓ ATARI
FEJLESZTŐ THE COLLECTIVE
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

írta: Infidel

MARK ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE



A Collective egy tízéves független fejlesztőstúdió. Igazi szuperjáték ugyan még nem jött ki a kezük közül, de már többször is bizonyítottak jó akcióprogramokkal (Buffy, Indiana Jones, Wrath Unleashed). Jelenleg a Da Vinci Code-on, illetve a PS3-as Dirty Harryn dolgoznak (na, arra azért kíváncsiak leszünk...).

Mark Ecko az egyik legsikeresebb ruhatervező Amerikában, rinocérosszos, ecko feliratú cuccait már nálunk is sok helyen lehet kapni. És hogy ilyen háttérrel, miként kerül bele egy játék címébe? A válasz egyszerű, gyermekkorában a graffitizés és a rapzene mellett a korai konzolokal töltötte idejét, így aztán milliomossá válása után úgy döntött, hogy e három hobbiját összekombinálja: egy graffitizős játékot készít, tömve igazi hip-hop muzsikával.

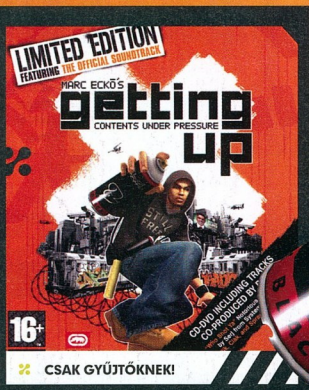
FLASHBACK

A Contents Under Pressure lényegében egy meglehetősen sajátos szabadságharc történetét meséli el: Trane nevű főhősünk, leendő mestergraffitis ugyanis a szabad firkálás jogáért küzd az elnyomó erők, azaz Sung polgármester és CCK nevű osztagai ellen. Az igen stílusos intróban már helikopterek elől szökdécselünk, kommandósokat teszünk ártatlanná, maga a játék (legalábbis az első fele) tulajdonképpen az előzményeket meséli el.

Eleinte még messze nem a forradalommal fogunk foglalkozni, Trane idegrendszerét eleinte a rivális banda fogja összezilálni, az ő mintáikat kell átfújni, aztán lecsapkodni az ezen érthetően felháborodott fiúkat. Később egyre többször kerülünk összetűzésbe a bakancsos CCK-fiúkkal, és a végére már szinte háborút vívunk Sung ellen.

AKCIÓ!

A Getting Up tulajdonképpen egy akciójáték, amely különleges köritést kapott: a verekedések a platform-elemek tulajdonképpen mellékesek, ezek leküzdésével juthatunk el a kulcsfontosságú részekhez, melyeket le kell festenünk. Szerencsére nem kell minden eldugott sarkot felfedezni, egy gombot lenyomva apró fénygömbök mutatják, hogy melyik fal, hirdetés vagy korábbi firka szorul „felújításra". Ezek között akadnak kötelezen átfestendők is, de vannak olyanok, melyek csak Trane elismertségét növelik – ami a játékban lényegében azt jelenti, hogy elegendő reputációt összegyűjtve különböző bónuszokat nyithatunk meg. Ezek az új harci mozdulatoktól az életerő növelésén át egészen az új mintákig terjednek – és főként az előbbiek miatt érdemes már rögtön a játék elején rámenni a bónuszok megnyitására.



CSAK GYŰJTŐKNEK!

LIMITÁLT KIADÁS

A játéknak van egy megszállottaknak készült, kicsit drágább gyűjtői változata, amelyhez nem csak egy 30 perces Making of videó dukál, de a játék teljes zenei anyagai is, köztük a csak itt hallható Notorius B.I.G. szám System of a Down feldolgozása.

Maga a festés (amennyiben nem csak egy apró mintáról van szó, mert akkor egyetlen gombnyomás az egész) meglehetősen körülményesen zajlik. Először beállunk a kívánt helyre,

megnyomjuk a festés gombját, aztán az analóg karral elkezdjük mozgatni művészünk kezét. Érdemes sietni, mert a jó időért szintén reputáció jár; viszont nagyon nem érdemes kapkodni, mert ha szétcsöpögtetjük a festéket, nedves foltokat hagyunk, a bónusznak búcsút inthetünk.

SZABADSÁGHARCOS

A városszépítés szabadságáért küzdő Trane minden eszközt bevet igaza érdekében. Ha valaki beszól neki, azt agyonveri, kitöri a nyakát, de legalábbis metró elé dobja. A verekedés leginkább a veszett gombnyomogatásra épül – ugyan lehet kombózni, megragadni az ellenfeleket, de sosem éreztem úgy, hogy tudok előre tervezni a küzdelmek során. Pedig lehetőség elméletileg rengeteg van: fadarabokat, fémcsöveket vehetünk fel, hogy azzal csépeljük szét ellenfeleinket, hajigálhatjuk őket (mivel a játék jókora része háztetőkön játszódik, ez hasznosabb, mint hinnénk), lassítva mutatott szuper-támadásokat hozhatunk elő, de a legbrutálisabb kétségtelenül a földön fekvő és vadul nyöszörgő figurák kíméletlen bántalmazása. A Getting Up tetemes részét New Radius épületeinek megmászásával fogjuk tölteni. Trane semmilyen emberfeletti képességgel nem rendelkezik, így nem tudunk falon futni – viszont mindenre képesek leszünk, amire egy jobb parkour-atléta, vagy mondjuk, amit Lara Crofttól elvárunk.

GYILKOLNI SZABAD...

FIGHT FOR FREEDOM

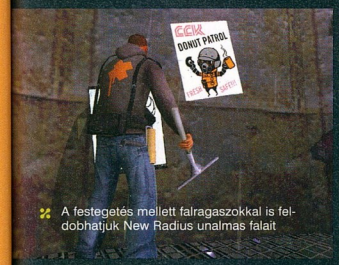
A játékban Trane a cenzúra, a szabadságjogok megnyirbálása ellen küzd – így aztán meglehetősen ironikus, hogy a játékot több helyen megpróbálták betiltatni. Először az amúgy liberális New Yorkban próbálták meg elkaszálni a játék reklámkampányának részeként megrendezett grafiti-versenyt, mondván, az vandalizmust generál. Ecko perelt, nyert, versenyt rendezett. Ausztráliában más volt a helyzet, ott egyszerűen nem adták meg a játék forgalmazásához az engedélyt – nem a rendőrök gyilkolásával volt a baj, hanem itt is a falra festéssel. Logikus...

CSAK FESTŐKNEK!

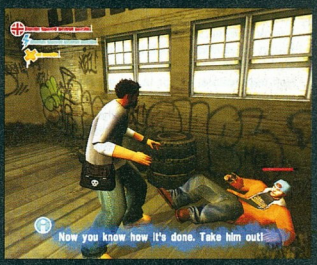
Felemás a véleményem a játékról, tetszik az ötlet, tetszik a hozzáállás, és a graffitizéssel sincs bajom. Ezzel kapcsolatban inkább az volt meglepő, hogy saját minták létrehozására nincs lehetőség. Én ugyan a firkászat művészete terén csak addig jutottam el, hogy általános iskolában elmés üzeneteket hagytam a padokon a következő osztálynak, de azért itt örültem volna egy ilyen lehetőségnek. Hát még azok, akiknek mondanak valamit az olyan nevek, mint Futura, Cope 2, Seen, vagy TKID (vagyis a New Yorki graffiti-scene legismertebb alakjai) – ők valószínűleg pont emiatt fognak csalódni a játékban.

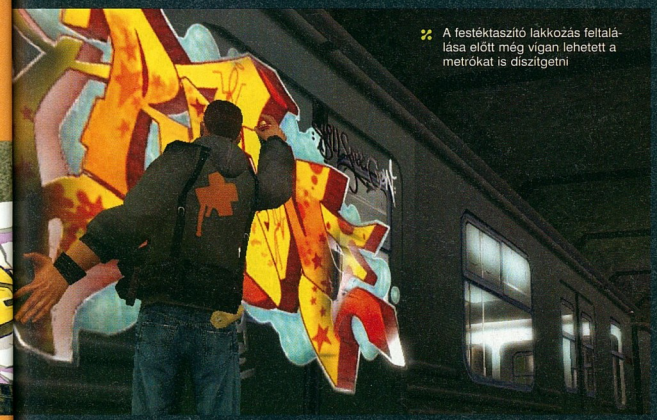
A sztori elmegy a maga blőd dolgaival együtt, és a zenék is jól vannak összeválogatva. Ugyan itt is hip-hop az irány, de nem az az MTV-n futtatott „kigyúrt, ékszerekkel és tetkókkal teli fickó szövegel egy csapat nagymellű csajnak" stílusra kell gondolni, hanem kicsit keményebb, underground jellegű dalokra (olyan előadókkal, mint Talib Kweli, Rakim, Notorius B.I.G., RZA). És hogy ennyi elég lesz a sikerhez? Szerintem

Azt magyarázza el nekünk valaki, hogy egy graffitizésről szóló játékban miért nem lehet saját mintákat rajzolni!



A festegetés mellett falragaszokkal is feldobhatjuk New Radius unalmas falait





A festéktaszító lakkozás feltalálása előtt még vígan lehetett a metrókat is díszítgetni

nem. Aki szereti, imádja, éli a graffitit, az odáig lesz, hogy a legendákkal találkozhat, hogy Futura ad neki egy új mintát, hogy végre elkenheti a száját annak, aki belepofátlankodik az ő művébe, de a játékmenetbeli gondok miatt még ők sem lesznek teljesen elégedettek. Hát még azok, akiknek a graffiti művészete csak egyismeretlen világ – ők végig sem fogják játszani.

PLAY!

GRAFIKA	07	Miért nem lehet saját mintát csinálni?
HANG	08	Remek zenék, több stílusból
JÁTSZHATÓSÁG	07	A bunyó lehetne sokkal jobb is
ÉLETTARTAM	06	Másodszorra nem futsz neki

ÖSSZEGZÉS: Nagyszerű alapötlet, érdekes világ, a végeredmény mégis elég sovány ka. Sem a verekedés, sem az ugrálás sem a festés megvalósítása nem sikerült tökéletesre; de még csak egyértelműen jóra sem. Talán majd a második rész...

75%

PLAY!

PlayStation 2

INFO

KIADÓ NAMCO
FEJLESZTŐ TEAM TALES
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

írta: Nighthegoly

TALES OF LEGENDIA

Melyik az a stílus, amiből nem szenvedünk hiányt PS2-n? Ha nem is a toplista élén tanyáznak, de a legnépszerűbbek között vannak a japán szerep-, valamint a minden nációból származó bunyós játékok. De mi történik akkor, ha egy fejlesztő úgy dönt, egy huszárvágással – hogy a magyarokat is belekeverjük a dologba – ötvözi a kettőt? Az eredmény akár fenséges is lehetne, azt azonban már előre is leszögezhetjük, hogy a Tales of Legendia, amely ezt a „turmixot" vállalja fel, nem lett az.

Nos hát, hol is kezdjük... Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy testvérpár, egy fiú és egy lány. Mindkettő különleges volt a maga nemében, hisz egy ismeretlen földön legendák szóltak róluk. Azonban egy szerencsétlen véletlen folytán hőseink erre az eddig ismeretlen földre kerülnek, ahol elszakadnak egymástól – a jóslatnak ugyanis be kell teljesednie, akkor is, ha szereplői mit se tudnak arról, milyen fontos szerepük van. Elkezdődik a nagy kaland, amelyben nem csak azt tudjuk meg, hogy hőseink valójában miért is kerültek az ismeretlenbe, hanem felfedezhetünk egy új világot, teli különleges figurákkal és elképesztő történetekkel!

A vizuális megvalósítás több mint elégséges. A készítők egész pofás külsőt kölcsönöztek a játéknak, amelynek zömét sajnos – vagy nem sajnos; többekkel beszéltem, akiknek tetszett ez a módi – rögzített, felülnézeti kameraállásból vehetünk szemügyre. A karakterek dögösek, a helyszínek varázslatosak, különösképpen, ha olyan területen járunk, ahol a háttérben legendás mangákban látott festmények fogadnak minket. A mesés külsőt hihetetlen jó, európai fülnek is emészthető muzsikával támogatják meg, ezzel teremtve meg a játékot végigkísérő csodás hangulatot. Hogy ne legyünk elégedetlenek, a történet főbb részeit videókkal mesélik el, amelyek – tessék megkapaszkodni! – anime rajzstílusban készültek. Kreátoruk az a Kazuto Nakazawa, aki a Kill Billben is közreműködött, így hát a minőségre nem lehet panasz. Magam részéről nem rajongok túlságosan az efféle dolgokért, de még én is eltátottam a számat azon a gyönyörű és aprólékos rajztechnikán, ami végigkíséri a Legendiát! A fontosabb párbeszédeket afféle kellemes átmenetben, a 3D-s játéktér és a videókban látott rajzolt alakok ötvözésével mesélik el, az angol szinkron pedig tökéletes átéléssel regélő szereplők ígéretét hozza. Persze, mindezt írásban nem lehet visszaadni, de higgyetek nekem, az összhatás lenyűgöző. Vízesések mentén, szürreális városok távoli árnyékában, hihetetlen teremtmények között kalandozunk, és bizony gyakran észre sem vesszük, mennyi idő eltelt azóta, hogy elindítottuk a programot.

PLAY! INFO

A Tales of-széria japán sikersztori, az utóbbi néhány rész (Tales of Destiny 2, Tales of Rebirth, Tales of Abyss) például sosem hagyta el a szigetországot.

A FŐHŐS

Senel COLLIDGE

Senel a játék főhőse, egy fiatal, mindössze 17 éves harcos. Nem valamelyik fegyverhez, hanem az ökölharchoz ért igazán, ráadásul kitűnő tengerész is, hiszen otthonában a parti őrség tagjaként szolgál. Meglehetősen mufurc figurának tűnhet, ám testvérét és barátait imádja.

Az alapötlet - a szerep- és a verekedős játékok összeházasítása - nem volt rossz, de a kivitelezés ezúttal nem sikerült túl fényesen.

ÉS A KISHÚG...

Shirley FENNES

Senel kishúga csak 15 éves, ám mégis ő az, aki folyamatosan próbálja megóvni testvérkéjét. Ez persze nem megy könnyen, hiszen Senel imádja a veszélyt, ráadásul Shirley azonnal elájul, ha tengervíz éri, ami egy szigeten nem előnyös.

MESEHARC

Azonban a külcsín mit sem ér, ha nem sikerül segítségével kellemes játékélményt okozni, ezt mindannyian tudjuk jól, és bizony itt egy kissé luftot fog az amúgy lenyűgöző Tales of Legendia. Az alapvető probléma, hogy a japán szerepjátékokban zömmel körökre osztott módszerrel harcolhatunk, így azok, akik rajongói a stílusnak, idegenkedve fogják fogadni a Namco által erőltetett, leginkább a Soul Calibur-sorozatra hajazó (konkrétan az SC3 néhány fejlesztője segített be itt a csapatnak), csak éppen sokkalta egyszerűbb bunyót, ami pedig azoknak nem lesz elégséges, akik az ilyen stílusú játékokért rajonganak. A recept amúgy klasszikus, a világtérképen bolyongva bizonyos időközönként összeütközünk vándorló szörnyetegekkel – ami után megjön a váltás, és egy oldalnézetes csatatérre kerülünk, ahol megindulhat a harc. Kezünkben ficánkol az analóg, recseg-ropog a Dual Shock, csak éppenséggel – varázslatok ide, speciális képességek oda – a rendszer nem lett túl komplex. A képességek, amelyeket szintlépésenként kapunk, igencsak hasonlítanak egymásra, a kombinációs lehetőségek eléggé kezdetlegesek, így hát zömmel a „megy előre, rúgharap-karmol" sémát fogjuk követni, amely első blikkre frissítő ebben a stílusban, de később inkább unalmassá válik. Ha pedig ezt az opciót kiiktatjuk, kikapcsoljuk – van rá lehetőség – akkor egy sivár, Final Fantasyhoz, vagy egyéb nagyágyúkhoz fel sem érő, taktikától mentes gombnyomogatást kapunk, amely szintén nem túl kielégítő.

Szerepjátékból sem kapjuk meg a magunkét, a Legendia – a már említett nagyágyúkhoz képest – kevésbé lett összetett, mint azt szeretnénk, elvárnánk ettől a stílustól. A fő probléma leginkább az ürességben zajlik – az embernek végig megvan az érzése, hogy a világ nem azért van, hogy önmagában is létezzen, hanem azért, hogy a játékos arra haladva jól felderítse. Lehetőségeink eléggé korlátozottak – a behozott extrák, mint a főzés, és az ahhoz szerezhető receptek inkább erőltetettek, semmint ötletesek – így a játékos nem próbálja meg lekapni tíz körméről a világot, csak halad a történettel. És ez az, ahol bőven lett volna mit tanulni a „nagyoktól", hiszen elég csak pár klasszikusra gondolni, hányszor, de hányszor vándoroltunk le a kötött útról, hogy a készítők meglepetései után kutakodjunk, hogy tápoljuk karakterünket, vagy csak megismerjük a minket körülvevő világot? Szerencsére, ha valakinek bejön a harcrendszer és a világ, az sokáig el lesz foglalva. A karakterekhez kapcsolódó küldetések, ritka szörnyek, az említett főzős és a nem említett tárgykészítős minijátékok, no meg az arénaharcok sokáig lekötheti az embert.

SZIDALMAK

Lassan a meglehetősen szűkös hely végére érek, így ideje összefoglalni, mi is a probléma ezzel az amúgy hangulatilag igenis rendben levő játékkal. Az ötlet, hogy két, alapjában véve eltérő stílust ötvözzenek, nagyon kockázatos volt, pláne úgy, hogy egyik műfajból sem próbálják meg kihozni a maximumot. A történet egész érdekes, a grafika tényleg lenyűgöző, a videók is nagyszerűek – csak magán a játékon kellett volna kissé többet kalapálni, vagy csak alaposabban nekifeküdni, és tökéletes ötvözetet létrehozni. Ez nem sikerült, de ettől függetlenül szórakozásnak ideális lehet azoknak, akik elvakultan rajonganak a bunyós programokért és a japán RPG-kért egyidejűleg, vagy legalább azoknak, akinek egy szerepjátékban nem a kidolgozott sztori, hanem a gyors küzdelmek és a sok tápolás a fontos.

PLAY!

GRAFIKA	08	A maga deformált módján igen szép
HANG	08	Remek, jazzes zenék, gyászos szinkron
JÁTSZHATÓSÁG	05	A verekedős harcrendszer lehetne jobb
ÉLETTARTAM	08	Harminc óra, plusz a mellékküldetések

ÖSSZEGZÉS: A Tales of-sorozat talán leggyengébb tagja a Legendia, nem is értjük, hogy miért pont ezt fordította le a Namco. A különlegességeket kedvelők azért tehetnek vele egy próbát, mert szerepjátékban ilyen akciózást nem nagyon látni máshol.

74%

TESZT

PLAY!

PlayStation 2

INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY JAPAN
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

írta: Kozi

APE ESCAPE™ 3

Saru Get You 3 – kezdő angolosok úgy is fordíthatnák e játék címét, hogy „Elkap a szandál 3", de ez a játék nem a megvadult lábbelik támadásáról szól. Sokkal inkább az állatokról: a saru szó Japánban majmot jelent, a cím pedig egy aranyos sorozat legújabb darabjának eredeti elnevezése, amelyben sok-sok bolond főemlőssel találkozunk.

címmagyarázat és az oráng után valahogy túl kellene ugrani a pávián át a cím-pánzokra, mert az Ape Escape 3-ban ezeket és nem goril látni, és hogy ebből a mondatból hogyan keveredek ki, nem tudom, de még maki találom. (Egyúttal abbahagyom a bűn rossz szóvicceket, mielőtt nagyon saru éreznétek magatokat.) Bármilyen meglepő, de a Sony kurrens platform-sorozatai (Jak and Daxter, Ratchet and Clank, Sly Cooper, Ape Escape) közül ez utóbbi a legnagyobb királyfi – legalábbis korát tekintve bizonyosan, hiszen ez a sorozat még '99-ben indult PlayStationön.

AZ APE ESCAPE-SZTORI

Aki nem ismerné az előzményeket: a Professzor (csak így, egyszerűen) feltalált és megalkotott egy olyan satyeszt, amelyet felvéve az roppant mód megnöveli viselőjének intelligenciáját. Persze, a jó találmányok sorsa mindig az, hogy rossz kezekbe kerülnek: a Majom Parkban (ez jelen esetben nem a magyar Parlament) éldegélt egy nagyravágyó csimpánz – bizonyos Specter –, aki azonnal a buksijára húzta, majd megörülvén az így szerzett tudásnak, rögtön fondorlatos módon a majmokat akarta megtenni a Föld uraivá. Aztán még egyszer, de persze mi először egy PS1, majd egy PS2 tulajaként ügyesen megakadályoztuk ebben. Most azonban harmadszorra is támad, ráadásul nem egyedül, hanem az 1300-as IQ-val rendelkező Dr. Tomoki nevű fickóval karöltve, aki valamilyen okból szintén fúj az emberiségre.

Újfent megszerezte a sipkát, és minden egyes tévéadást meghekkelt – történetünk kezdetén kizárólag a Specter TV majmoktól hemzsegő adásába ütközhet az egyszeri tévénéző, ha bezzitja a csodadobozt. Ez egyrészt jó hír, mert azt jelenti, hogy tényleg vége a Győzike Shownak, másrészt rossz, mert a nézők a nevetségesen gyenge műsorok miatt teljesen agyhalottakká válnak, és ülő helyzetben várják az élet végét. Feladatunk a szokásos: be kell fognunk a különféle műsorokba elkóborolt majmokat és visszapendríteni őket a Majom Parkba.

MAJOMPARÁDÉ

Az Ape Escape tehát egy ügyességi platformjáték, hál' Istennek és a Sony Japannek, a jobbik fajtából. Minden klasszikus összetevőt beleraktak, amit csak a modern értelemben vett műfaj íratlan szabályai és receptje megkívánnak. Adott két jópofa főhős, jelen esetben Yumi, a kislány és Kei, a kissrác. Ez mondjuk kapásból mókusvakítás, a szimpátiánk dönthet kettejük közt, mert lényegi eltérést nem tapasztalunk majd játék közben, és úgyis az a fontos, hogy a második alap-kelléket, a főgonosz(oka)t móresre tanítsuk. Specter mellett ezúttal ott lesz a már említett afro-hajú idióta Dr. Tomoki és a már régről ismert „középvezetők", a Freaky Monkey Five, azaz a különböző színkóddal jelölt agresszív majomcsapat, kiket szépen, egyesével kell hókon vágni.

A gyűjtögetni való dolgok sem hiányozhatnak: elsősorban a majmok – összesen négyszáz csatangol a különböző jelenetekben –, másodsorban a pénzérmék, amikért mindenféle holmi vásárolható a rengeteg boltban. A játékmenet az előző részekből megszokott séma szerint zajlik: akad egy

LOVAGOK ÉS COWBOYOK

Aki másnak vermet ás, azt a Piroska-majom ejti foglyul

ÁTVÁLTOZÁS 2006

Nem politizálunk – mindössze arról van szó, hogy az Ape Escape 3 újdonságát, az átváltozást szeretnénk egy kicsit bemutatni. Ez egy mágikus csuklópánt segítségével történik, és az a lényege, hogy használatakor főhősünk alakot vált, és ezáltal pár hasznos új tulajdonsággal is gazdagodik. A fantasy lovag például pajzsával elháríthatja a lángcsóvákat, a vadnyugati pisztolyhős messzire lő, és távolról gyújthatja be a majmokat, a dzsinn megigézheti az elkóborolt csimpánzokat, a nindzsa képes a falakon és vékony köteleken mászkálni, valamint két fantom társat megidézni, a kung-fu harcos jól bunyózik, a „szájbergyerek" pedig lézert lő. Használatuk feltétele a kristálygyűjtés, és az ezekből származó energia ügyes felhasználása – ugyanis e nélkül mindezek csak korlátozott ideig működnek.

Öt pályán a legendás Solid Snake - kissé kiszőrösödött - bőrébe is belebújhatunk

Teljesen gyermekbarát, rendkívül szórakoztató platformjáték. Az egyedüli gond, hogy nem sokat fejlődött elődjéhez képest.

főhadiszállásunk, innen teleportálunk el minden egyes tévéshow-ba (azaz az egyes pályákra, amelyekből 27-et számolhatunk össze). Ahogyan haladunk előre a játékban és nehezednek a pályák, mindig újabb és újabb kiegészítőket, felszerelési tárgyakat kapunk, amelyekkel már meg lehet oldani az előttünk álló fejtörőket.

Az idei rész újdonsága, hogy alakváltásra is képesek vagyunk: hat-hét személyiség áll rendelkezésünkre, és ha használjuk valamelyiket, akkor a külső és belső tulajdonságaink, lehetőségeink egyaránt megváltoznak, kibővülnek – mindegyik forma kínál valami olyan pluszt, amely elengedhetetlen lesz egy-egy rázósabb szakasz teljesítéséhez.

VÉDŐBESZÉD

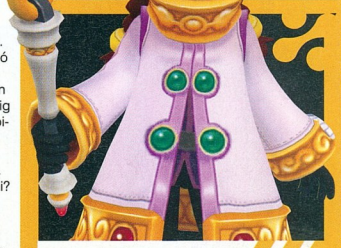
Noha nem a legszebb és a technikailag legfurfangosabban kivitelezett ugrabugra PS2-re, az Ape Escape 3-ra mégis alig-alig lehet egy rossz szót szólni, mert amit felvonultattak benne, az teljesen korrekt munka. Ötletgazdag, színes és bolondos – pontosan olyan, mint amilyennek egy ilyen játéknak lennie kell. Az irányítása is jó, minden egyes támadó/akció mozdulat a jobb analóg karral érhető el, nem lesz vele problémánk. Igazság szerint egyetlen dolog miatt nem értékeltem 90% köré, ez pedig a relatíve kismértékű fejlődés, ami az előző epizódhoz képest történt. A játék felépítése, az eszköztárunk, a járművek jó része ugyanaz, egyedül az alakváltás értékelhető új elemként. Csak tudnám, miért kellett erre három évet várni?

Ha nem azt várjuk el tőle, hogy lökje le Ratchetet és Jaket a trónról, akkor semmi gondunk nem lesz vele: a megbolondult majmok világa kellemes kikapcsolódást nyújthat minden korosztálynak, és garantált vidámságot csempészhet jó pár borongós esténkbe. Egy jó videojáték pedig pontosan ezen célból készül.

PLAY! info

A Messal Gear Solid ninjajátékban (lásd fent) Pipo Snake-et kell irányítanunk egy majmok által elfoglalt bázisban. Banánvetővel és ananászgránátokkal kell küzdeni.

A Sony talán leginkább gyermekbarát sorozata az Ape Escape



BANÁN ÉS FÜTYKÖS

ARZENÁL

Nem csak banán a majomsintér fegyvere, hanem mindenféle gadget, csilingelő szép magyar szóval élve kütyü is. Ezek egy része a majmok ellen való, másik részük a közlekedésben segít minket, a harmadik típus pedig fegyverként, illetve a platformfejtörők (értsd: elérhetetlennek tűnő helyen lévő gombok, kapcsolók) megoldására szolgál. A majomfogó háló mellett akad információ majomradar, energia-fütykös, sebességturbózó hullahopp-karika, rádió-távirányítós kisautó a szűkebb helyekhez, nedvességálló majomháló az úszó majmok ellen, zsebpropeller a repkedéshez, és elfér a zsebben a háromféle töltettel rendelkező parittya is.

PLAY!

GRAFIKA	07	Egyszerűségben a nagyszerűség
HANG	07	Tinglitangli zene, ciripelő szinkronok
JÁTSZHATÓSÁG	09	Remek kontroll, sok kütyü, átváltozások
ÉLETTARTAM	07	Kb. 15 órányi játékidő, rengeteg extrával

ÖSSZEGZÉS: Az Ape Escape-sorozat sohasem a fantasztikus programozói bravúrjairól, illetve csilli-villi külalakjáról nyüglözte le az embert - és ez most sincs így. Gyerekesebb, nem olyan hangsúlyos, mint platformer-nagyágyú társai - de remekül el lehet vele szórakozni, és sok ötletességet fedezhetünk fel benne. Jó szívvel ajánlom a stílus kedvelőinek.

79%

TESZT

PLAY!

PlayStation 2

WITH NET PLAY

INFO

KIADÓ EIDOS
FEJLESZTŐ PYRO
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

írta: =Flatline=

COMMANDOS STRIKE FORCE

A Pyro valószínűleg a leghíresebb spanyol fejlesztőcsapat, akik eddig főként PC-n bizonyítottak. Ott is mindenki a brutális nehézségéről elhíresült Commandos-szériáról ismeri őket, pedig más stratégiai játékokat is készítettek már (Imperial Glory, Praetorians). A Commandos Strike Force az első akciójátékuk.

KATONÁINK

Pyro Studios neve mára már összekapcsolódott egy játéksorozatéval, mégpedig a Commandos-szal. Ugyan ez főként a PC-s piac számára készült, de a második rész például anno PS2-re is megjelent. Ez volt az a játék, amelyben egyszerre volt nagy szerepe az akciózásnak és a stratégiázásnak, ahol a reflexek használata mellett gondolkodnunk is kell néha. A második világháború különféle helyszínein kellett egy apró kommandót vezetnünk, minden tag különleges képességeit kihasználva. Mindehhez egy döntött nézetes kamera járult, konzolon kissé nehézkes irányítás, illetve bődületes nehézségi szint – egyetlen rosszul időzített gombnyomás képes volt gallyra vágni egész addigi teljesítményünket.

Ha csak gépfegyverünk van, ilyenkor illik meglapulni

VÁLTOZÁSOK

Az eddigi Commandosokban még hét-nyolc karakterünk volt, mindenki csak néhány dologhoz értett, foglalkozását viszont exkluzívan űzte. Így aztán idegesítő módon csak a sofőr tudott autót vezetni, és fegyvert sem lehetett cserélni, mindenki csak a saját puskáival tudott puffogtatni. A Strike Force alcímet viselő új részre mindez – mint ahogy az egész játék is – megváltozott. Ezúttal csak három katonánk van, mégpedig a mesterlövész (aki a korábbi részek búvárjának tudásával is fel van vértezve), a kém és a zöldsapkásra, aki afféle mindenesként a legtöbbet használt harcosunk lesz. Az imént említettem, hogy az egész játék megváltozott; de azt hiszem, hogy ezt a képekre pillantva azonnal látjátok is: felülnézet helyett a kamera az akció közelében van; a Commandos Strike Force egy FPS lett. És hogy ez miként sült el? Részleteiben mindjárt elmesélem, de összefoglalásként annyit azért most is elárulok, hogy ez mindenképpen egy jó irányba nyitás volt a sorozat számára.

A fejlesztők sokszor hangsúlyozták, hogy komoly energiákat ölnek abba, hogy az eddig látott feldolgozásoktól teljesen eltérő szellemiségben találják a második világháborút. Igazuk lett, olyan hibrid játékot csináltak, ami bár valószínűleg nem fekszik majd annyira az eddigi részeket gyúró kőkemény stratégáknak, mégis sok játékos arcára mosolyt fog csalni – főleg akkor, ha szeretik az osonós játékokat, hiszen ennek továbbra is fontos szerepe van. Tulajdonképpen e játék mintha kicsit a Metal Gear Solidok és a méltatlanul elfelejtett Project Eden keveréke lenne, kiegészítve a korábbi Commandos-ok néhány lényeges vonásával. Sajnos nem kapott nagy felhajtást a játék, így aztán rám hárul a feladat, hogy felhívjam rá a figyelmeteket: jó játékot szalasztanátok el, ha átsiklanátok a CSF felett.

HÁROM KOMMANDÓS A NÉMET IGAZSÁG

Három kommandóssal kell lavírozni a küldetésekben, akik között a pályák nagy részén egy gombnyomással bármikor lehet váltani. Valóban érdekes és jó érzés a mesterlövésszel megtisztítani egy veszélyes zónát, miközben folyamatosan látjuk, hogy kémünk ott lapul egy doboz mögött, várva, hogy elrabolhassa valamelyik katona ruháját, majd egy pillanattal később, a fejletlenséget kihasználva, a zöldsapkással még jobban megtizedeljük az őrséget. A pályatervezők direkt igyekeztek olyan szituációkat teremteni, ahol a karakterek közti váltogatás – sok helyütt pontosan időzítve – meghozza a gyümölcsét. Persze nem vagyunk erre rákényszerítve, majdnem mindig működik a nyers erő taktikája is, azaz még nehéz fokozaton is viszonylag sok

A ZÖLDSAPKÁS

Francis O'Brian igazi katona: nem beszél sokat, nem kérdőjelezi meg felettesei utasítását, viszont minden fegyverhez ért és ezt ki is használja. A játékban a legtöbb időt vele fogjuk tölteni, általában késével és gépfegyverével csökkentve a náci hadigépezet erejét. Mivel csak ő tud rakétavetőt használni, a tankok ellen is őt kell majd bevetnünk

KATONÁINK

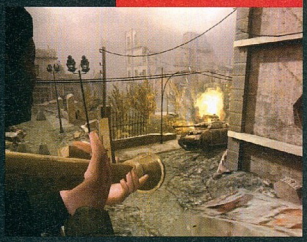
A MESTERLÖVÉSZ

William Hawkins elképesztő pontosságáról vált hírhedtté. Kedvenc mesterlövész-puskájával több száz méterről is képes eltalálni fejnyi méretű célpontokat. Kellő koncentrálással mintha az idő is lelassulna számára. Emellett úszási képességeivel is erősíti a csapatot.

A sztori ugyan meglehetősen gyenge lábakon áll, viszont a játékmenet ezért kellően kárpótol.

lövést bírnak ki a karakterek – nem úgy, mint az ellenfelek. Ettől függetlenül élvezetes játékélményt ad, hogy mind a zene, mind az ellenfelek feje felett megjelenő ikonok alapján másodpercenként változhat, hogy hogyan kell pozícionálni a féltett kommandósainkat.

Sok pálya kapott helyet a játékban, méghozzá a háború három frontján; az első egy nácikkal és kollaboránsokkal tömött francia kisváros, a második



Sztálingrád, rommá lőve (majdnem olyan jól néz ki, mint amilyen a PC-s Call of Duty 2-ben, ha esetleg volt ahhoz a remek játékhoz szerencsétek). A harmadik helyszín Norvégia lesz, lélegzetelállítóan szép és veszélyesen jeges tájaival. Ezek a zónák vannak kisebb pályákra bontva, nem is annyira a sztori, mint inkább a megoldandó szituációk függvényében; érezni, hogy a fejlesztők inkább az izgalmas jelenetekre mentek rá és nem pedig az összefüggő, magával ragadó történetre. Ezért nem is hibáztatom őket, hiszen tökéletesen eltalálták az atmoszférát, főleg azokkal az apró animációkkal, melyek az adott pályarészek igazi, autentikus hangulatát megadják a tankot a sárból kimenteni próbáló németektől, az égő hordó körül melegedő, a háborúval torkig levő őrökön át a cigarettázó, sztorizgató bakákig. Az egész pálya él körülöttünk, látszik, hogy nem csak akkor jelenik meg néhány ellenfél, amikor elérünk egy előre meghatározott helyre. Figyeljetek is mindenre, ami körülöttetek zajlik, hisz az FPS-nézet hátránya elsősorban az, hogy nem látni akkora területet, amekkorát egy ennyi stratégiai elemet tartalmazó játékban szükséges lenne. Bár lehetőség van külső nézetbe kapcsolni, mozogni nem lehet így, ezért ez csak megfigyelésre alkalmas.

PLAY INFO

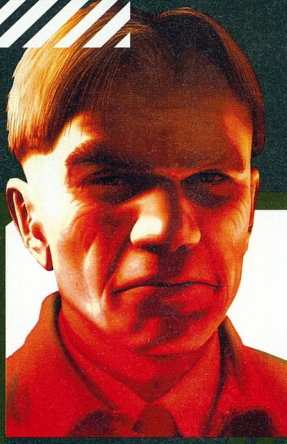
A robbanószereket is beleszámítva (ide meg beleértve a füst- és a gázgránátot is) összesen 22 fegyver kapott helyet a játékban a mindig használható kés mellett.

VÁLTOZÓ UTAK

Vérmérséklettől függ, hogy oldjuk majd meg a pályákon elénk táruló feladatokat, sőt, az újrajátszhatósági értéket külön javítja, hogy adott pályaszakaszokat másik kommandósokat használva (vagy akár végig csak egyet használva) is meg lehet oldani, nehezítve ezzel saját boldogulásunkat. Ám ilyenkor az öröm is nagyobb, ha egy izgalmas fél órában mondjuk a kémmel sikerül megoldani a zöldsapkásnak kialakított területet. Fincsi mindenképp a dolog, próbáljátok ki!

A tanító misszió és az első néhány, még könnyű pálya végigjátszása során mindenképpen belénk kell rögzülnie az alapvető manővereknek, derék katonáink specialitásainak, mert később ezen múlik, hogy meddig maradunk életben. Az eligazítás sokat segít, de még ennél is haszno-

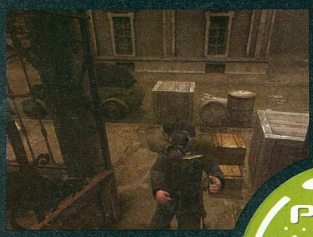
A játék meglehetősen véres, így kiskorú gyermekeknek nem ajánljuk



KATONÁINK

A KÉM

George Brown a kommandó legkevesebbszer gyilkoló tagja. A német egyenruhákat elcsórva, német nyelvtudását kihasználva sokszor lebukás nélkül sétálhatunk át az alacsonyabb rangú krautok között; bár arra vigyázni kell, hogy "feletteseink" minden esetben kiszúrják az átverést.



sabb a lassú, megfontolt előrehaladás, valamint a távcső. Mindegyik karakter képes egészségügyi csomagokat használni, vagy késsel ölni, de értelemszerűen a mesterlövésznek van csak távcsöves fegyvere, és talán nem ennyire értelemszerűen, de csak a kommandós tud egyedül nehézfegyverzettel operálni, azaz mondjuk tankot megsemmisíteni panzerfausttal.

Talán a mesterlövész karakter lesz mindenkinek a legszimpatikusabb, csakúgy, mint a hasonló játékok legtöbbjében. Nem csak baromi messziről tudjuk vele leszedni a nácikat, de még időlassításra is képes; igaz, nagyon kevés ideig, de az eredmény így is halálos. Ha visszatartjátok a lélegzetetek, picit belassul az idő és könnyebb eltalálni a rohangáló ellenfeleket. Nagyon jó hangeffekt és vérfröccsenés, övezi a sikeres találatokat, plusz ereje is van a lövésnek, így a „fejesek" majdnem mindig hátralökik a rosszfiúkat. Négy-öt lövés után már biztos, hogy hemzsegnek a környéken a németek, így sűrűn váltsatok pozíciót, vagy váltsatok át a közelharcban tápolsabb zöldsapkásra.

PLAY! INFO

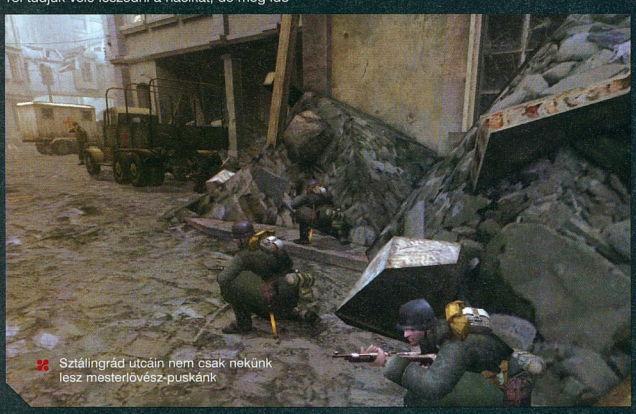
Már fél évvel ezelőtt hallottunk olyan pletykákat, miszerint a Pyro egy része már gőzerővel dolgozik a folytatáson, annyira bíznak a sikerben. Mi drukkolunk nekik!

A kém legfontosabb tulajdonsága, hogy képes felölteni az elesett németek egyenruháját. Bár az azonos rangban lévő katonák kiszúrják a cselt, minél magasabb rangú hacukát sikerül szerválni, annál kevesebb gondunk lesz a környező serpa minősítésű harmadik birodalmistákkal. Nagyon hasznos tulajdonság a pénzpöccintés is, mely során egy fémpénzzel lehet arrébb terelni a közelben lévő katonákat – mi persze ezalatt elsurranhatunk mögöttük. És fantasztikus késelési technikáját még nem is említettem, ami moziszerűvé teszi a közeli halk gyilkokat.

HOGY IS FEST MINDEZ?

Grafikailag olyasmire számítsatok, mint amilyen a legutóbbi Call of Duty, vagyis a Big Red One volt. Noha a játék PC-re is elkészül, és ott a nagyobb felbontás miatt valamivel jobban néz ki, de a Pyronál mindent elkövettek annak érdekében, hogy egy PS2-tulajnak se lehessen oka panaszra. Néhol egy-egy tereptárgy vagy egy falat borító textúra nem a legjobb minőségű, de az összképpel nincs baj, ráadásul a kellemes játékmenet mindenért kárpótol. A hangok szuperek, az akcentusokkal előadott párbeszédek, no meg a németek jajveszékelései az elvárásoknak megfelelőek, míg a zene szintén érdemel egy nagy dicséretet, lévén a Cseh szimfonikus zenekar rögzítette a dinamikus zenéket.

Tulajdonképpen mindenkinek csak ajánlani tudom a Commandost; nem egy korszakalkotó játék ugyan, de a gondolkodósabb, lopakodósabb jellemű játékosok éppenúgy el lesznek vele, mint az adrenalinban úszó, akciót kedvelő konzolhuszárok. Játékidőben ugyan nem nagy durranás, de egy hosszabb hétvégét azért kellemesen el lehet vele tölteni. A legnagyobb gondunk, hogy kooperatív multiplayer nincs benne, pedig ha van játék, ahol ez hasznos lenne, akkor ez az. Mindegy, egyedül is jókat fogsz szórakozni, hajrá, nyomás játszani, megéri!



Sztálingrád utcáin nem csak nekünk lesz mesterlövész-puskánk

PLAY!		
GRAFIKA	08	Kellemes látvány, kevés zavaró elemmel
HANG	09	Ijesztően élethű hangok, jó zenék
JÁTSZHATÓSÁG	08	A karakterek közti váltás jól működik
ÉLETTARTAM	07	Nem hosszú, de sokféleképpen játszható

ÖSSZEGZÉS: talán meglepő, de a stratégiázós FPS egy, a gyakorlatban nagyon jól működő stílus. Reméljük nem utoljára találkoztunk derék kommandósainkkal...

81%

LEGYEN TIÉD AZ ELSŐ LÖVÉS!

Nyereményjáték 300 000 Ft értékben!

Fizess elő most és megnyerheted minden idők legjobb PS2 FPS-ét, a BLACK-et vagy a legendás FIFA sorozat extrém változatát, a FIFA STREET 2-t!

FIFA STREET 2 5DB

BLACK 15DB

PLAY előfizetés 6 lapszámra csak 7 500 Ft! 1 250 Ft/lapszám

További információ/előfizetés:
telefonon a (06-1) 888-3421, 22-es számokon vagy
a terjesztes@vogelburda.hu e-mail címen.

Ajánlatunk a 2006. április 21-ig befizetett megrendelésekre érvényes!
A nyereményjáték sorsolása: 2006. április 21.
A postai átfutási idő miatt az előfizetés a következő lapszámmal indul.

TESZT

PLAY!

PlayStation 2

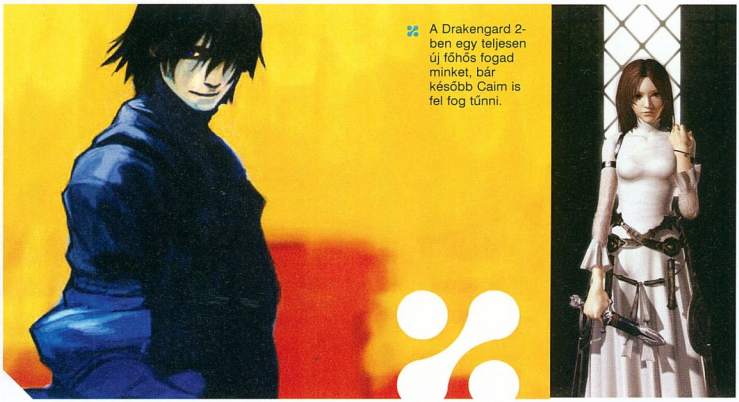
INFO

KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ CAVIA
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

írta: ~Fiatline~

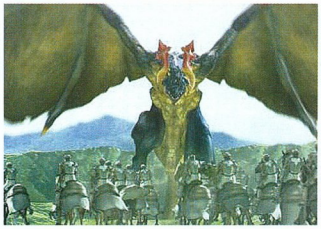
DRAKENGARD 2

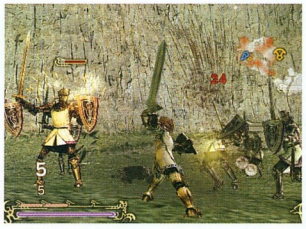
A Cavia egy meglehetősen apró, és különösebb sikerélmény nélküli japán fejlesztőcsapat. Olyan alkotásokat köszönhetünk nekik, mint a Resident Evil: Dead Aim, a Beat Down című szörnyű verekedős játék, vagy éppen a nagyszerű Ghost in the Shell anime alapján készült FPS. Jelenleg PlayStation 3-ra dolgoznak teljes titoktartás mellett egy akciójátékon.



A Drakengard 2-ben egy teljesen új főhős fogad minket, bár később Caim is fel fog tűnni.

Ha a volt alkalmatok kipróbálni a Drakengard első részét anno, akkor nagyrészt tudjátok, hogy mire számíthattok a második résznél. Továbbra is ugyanaz az überhentes megközelítésmód a jellemző, mint annak idején; azaz képzeljetek el egy akkora kardot, mint egy kisebb lakás, melyet lóbálva és suhintgatva irdatlan mennyiségű ellenfelet lehet lekaszabolni. Ha földön már nincs ellenfél, rá lehet pattanni kedvenc zsebsárkányunkra, és innentől egy jól idomított lángszóró módjára büfizhetjük szembe az ellenfeleket mindenféle tűzlabdákkal.





MARADT A RÉGIBEN

Bár eltelt két év az első rész megjelenése óta, sokat nem akartak (vagy legalábbis nem tudtak) változtatni a játékmeneten, így kiugró újdonságokkal nem fogtok találkozni. És hogy miként áll helyt a játék a Dynasty Warriors-szerű hentközpontú csépahadarásának és a Panzer Dragoon sárkányos-repülős akciójának összekeverésével? Pont úgy, ahogy tippelitek: szórakoztató, de csak rövid ideig.

A főhős új – Caimmal is fogunk találkozni –, méghozzá egy sárkány által adoptált fiú, Nowe, kinek kigyensúlyozott életét (és a világét, melyben él) rögvest felborítja valami, ami mindig a legnagyobb gondokat okozza a férfi életében is: a nő. A közel húszórásra nyújtott történet díjakat nem fog nyerni: természetesen kiderül, hogy semmi sem az, aminek látszik, továbbá az is, hogy mindig van egy következő, eddig titokban rejtőző ellenfél – és a sok mészárlás ellenére az ellenfelek csak nem akarnak elfogyni.

Ráadásul a mesterséges intelligencia körülbelül egy félbevágott hangya szintjén áll, már-már azt gondolom, hogy akit kettőnél többször ütnek meg egy-egy óriási hentmészár ütközetben, az valószínűleg nem is a kontrollert markolássza, hanem söröz-getve Megasztárt néz a TV-ben. A rengeteg pálya alapesetben nagyon jó hír lenne, de sajnos nagyon sokuk szinte tökéletes másа az előzőnek, így a második-harmadik alkalommal a minimális különbségekkel („jé, ez a kő az előbb öt méterrel arrébb volt") ellátott területeken kolbászolni kifejezetten lehangoló.

UNALOM A CSATÁBAN

Hiába a speciális támadás-hegyek, hiába az überfegyvernek számító sárkány (akivel tulajdonképpen nincs más dolga a játékosnak, mint megtisztítani a terepet, majd leugrani róla és karddal helyreraki-ni minden maradék, a tűzlabdákat sértetlenül megúszott ellenfelet), nagyon unalmas állandóan csak csépelni és csépelni. Azok, akik Dynasty Warriors-rajongók, biztos értékelni fogják, hogy itt kicsit más a megközelítés, de a sekélyes sztori és a játékostársadalom 95%-a számára nem kielégítő, a kontrollercseréig tartó gombkínzás nem fogja eladni a játékot. Ezt az állítást a közepes grafika (bár nagyon impresszív a főhős animációja) és a túl sűrűn ismétlődő zenék sem fogják megváltoztatni. Azt pedig végképp nem tudom, hogy a bónuszokat és extra tartalmat miért csak sokadik végigjátszásra teszik elérhetővé, mikor így is horror mennyiséget kell játszani ahhoz, hogy egyáltalán az első végkifejletet lássa a szórakozni vágyó játékos... Szerintem inkább játsszatok mással, csak akkor adjatok esélyt a Drakengard 2-nek, ha abba az öt százalékba tartoztok, akikről az imént szó volt…

PLAY!

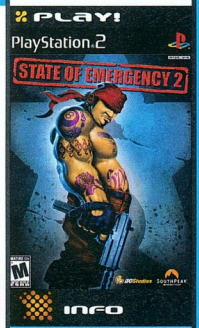
GRAFIKA	06	Kopár pályák, ismétlődő ellenfelek
HANG	06	Hamar elegünk lett a zenékből...
JÁTSZHATÓSÁG	06	Pontosan olyan középszerű, mint az első
ÉLETTARTAM	07	Milliónyi fegyver, sok karakter; de minek?

ÖSSZEGZÉS: Egy igencsak méretes kard, végtelen mennyiségű ellenfél és egy kifejlett sárkány. Mi kell még egy jó kis vérontáshoz? Hát, kezdetnek talán egy jó sztori, változatos, esetleg okosan viselkedő ellenségek, no meg valami jobbféle grafika. Ezek pedig innen hiányoznak...

63%

STATE OF EMERGENCY 2

Soha nem hittem volna, hogy egy PS2-es játék kidolgozatlansága fogja felhúzni az agyamat... De megtörtént. A State of Emergencyről nehéz úgy nyilatkozni, hogy azt eltűrje a nyomdafesték. A fejlesztők valószínűleg jobban tették volna, ha szoftverhegesztés helyett kertésznek, vagy péknek álltak volna, ott legalább hamar kiderülne, hogy teljesen inkompetensek a feladatra, és így messzire zavarnák őket. No, de vegyünk nagy levegőt, és vessük bele magunkat ebbe a „csudálatos" programba...



KIADÓ SOUTHPEAK
FEJLESZTŐ DC STUDIOS
MULTIPLAYER 4 JÁTÉKOS
ONLINE NINCS

írta: Nightbagoly

Ami legelőször szemet szúr, ha elindítjuk ezt a kis csodát, az az, hogy sikerült grafikailag alulmúlni egy közepesnek számító PS1-es programot. Tragédia! A falak – már ha azok az elkent, el-elfolyó pacák azt szeretnék szimbolizálni – a legendás, doomos, Tomb Raider 2-es időket hozzák vissza, főhőseink animációiról pedig annyit lehet elmondani, hogy másfél kilométer távolságból, vaksötétben nézve akár emberinek is tűnhetnek. Megjegyzem, simán van esélyünk ily módon játszani, hiszen mesterséges intelligencia, nos, ne szépítsük: nincsen. Ellenfeleink jobb esetben meglátnak minket, és ész nélkül – egymásba és a tereptárgyakba akadva – elkezdenek felénk rohanni, hogyha netalántán van náluk valami fegyver, azt fél méterről elsüssék. Rosszabb esetben a tömeg szimplán nem fogja fel, hogy ott vagyunk, és gyakran sétálhatunk is közöttük, csak bámulnak ki bután a fejükből.

A játékmenet amúgy hagyományos, '90-es évekbeli „mész és ölsz", megfejelve, gondolom, minijátéknak szánt jármű-, illetve fegyverhasználattal. Humorizálni is próbáltak a fejlesztők, de ez nem jött össze, mert a program affélé vérengzés-szimulátorként próbál meg érvényesülni, egy-egy lövés húsból és csontból álló ellenfeleket robbant szét. A monoton és unalmas darálást kedvesen szaftos bugokkal próbálták meg színesíteni: gyakran előfordul, hogy a kapott feladat sikeres megoldása után azt elölről kell kezdeni – hogy aztán ugyanúgy megoldva, immáron sikeresen vegye az akadályt PS2-nk. Rosszabb esetben egy szaftos ERROR felirattal, a PC-s időket idézve csontig fagyasztja a gépet, amin utána csak a reset segít. Az a reset, aminek alkalmazása és a játékba való bekapcsolódás között néha több perc is eltelik, ugyanis – tessék kapaszkodni! – a State of Emergency második része néha engedi átlépni a „hangulatosnak" szánt animációkat, néha pedig nem. Zene és effektek: tragédia; nem tudom, miféle hangulatot próbáltak vele megfogni, de nem sikerült.

Summázva, a komplett családi kupaktanács sem tudta megfejteni, hogy vajon milyen lelkivilágú ember dönthetett úgy, hogy a robbanó emberek, az ocsmány grafika, a tragikus zene és az idegesítő irányítás kombinációja bármiféle sikert hozhat a cégnek, de csak abban reménykedhetünk, hogy nem fog, és ennek köszönhetően sosem érkezik el egy State of Emergency 3. Most mondanám, hogy kár érte, de nem az; a magam részéről az esetlen és lelketlen mészárlásról szóló programokat még mindig nem tartom jó szórakozásnak, még jobb kivitelben sem. Így meg még inkább nem…

PLAY!

GRAFIKA	04	A legjobb része: nem sokszor szaggat
HANG	04	Ócska zene, gyász szinkron és hangok
JÁTSZHATÓSÁG	04	Telis-tele van programhibákkal
ÉLETTARTAM	05	Van sok pálya, meg multi is, de mind rossz

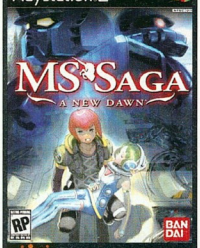
ÖSSZEGZÉS: Valószínűleg az egyik legszörnyűbb, legócskább játék PS2-re. Ez még a konzol megjelenésekor is ócska lett volna, hát még így, évekkel egy Max Payne vagy Devil May Cry után. Minden téren csalódás, senkinek nem tudjuk ajánlani.

12%

TESZT

PLAY!

PlayStation.2



INFO

KIADÓ	BANDAI
FEJLESZTŐ	BEC
MULTIPLAYER	NINCS
ONLINE	NINCS

írta: Infidel

MS SAGA A NEW DAWN

A MS Saga a teljes ismeretlenségből támadott meg, nem is sejtettem, hogy az eddig csak borzasztó akciójátékokat „szülő" japán robotos mesevilág, a Gundam egy szerepjáték keretében próbál támadni. Az ötlet nem hangzik rosszul – a Xenogears például egy tökéletes robotos RPG volt annak idején –, ám a kivitelezés annál elkeserítőbb lett.

A rajzokon még jól néz ki a játék

Kezdetnek a történet meglehetősen hajmeresztő, bár egy anime-megszállott számára kicsit még talán unalmas is lehet. A játék elején épphogy túl vagyunk egy világpusztító kataklizmán, az emberiség próbál magához térni, elfelejteni a nagyszerű és gazdag múltat. A borzalmas katasztrófa során ugyanis elvesztek a G System néven ismert berendezések, melyekkel szinte bármit létre lehetett hozni – köztük természetesen batár nagy harci robotokat is. Minden próbál valahogy a túlélésre koncentrálni, amikor hirtelen e robotok egész hadai támadják meg a bolygót.

Mi egy árvaházban kapcsolódunk be az eseményekbe, ahol egy hasonló támadást élhetünk át. Csak két túlélő marad, akik fölött rögtön át is vehetjük az irányítást. Tristan és Fritz eleinte menekülnek, majd találnak egy G Systemet, és itt természetesen bosszút fogadnak. Hamar a képbe kerül egy Vladi Zarth nevű fickó, és egy ilyen név hallatán biztosra vehetjük, hogy elképesztő nagy patkányról van szó – nem is kell tévednünk.

ANTIPÁTIA

Sajnos, folyamatosan növekvő csapatunk minden tagja gyűlölnivaló figura, és ez egy szerepjátéknál bizony nem túl szerencsés dolog. Tristam egyszerűen agresszív barom, Fritz gyáva kukac, a csaj amnéziás, a bazi nagy fickó meg buta és csöndes… A történet hasonló színvonalú, ami főként azért baj, mert a játék borzasztó hosszú. Én ugyan csak tíz órát öltem bele, de ekkor még a játék egynegyedénél sem jártam – és nem is nagyon volt kedvem továbbmenni…

A fejlődési rendszer talán a játék legjobban sikerült része, hogy egyszerre tápolhatjuk karakterünket, illetve robotját. Hőseink legfeljebb az 50. szintig fejlődhetnek, folyamatosan erősödve és néha új képességeket elnyerve. Ennél sokkal érdekesebb a mechák bütykölése, hiszen itt közel 40 robottípus és több száz alkatrész áll rendelkezésre. A táposabbak több helyet és energiát foglalnak, illetve fogyasztanak, szóval taktikázni bőven lehet.

KÜZDELMEK

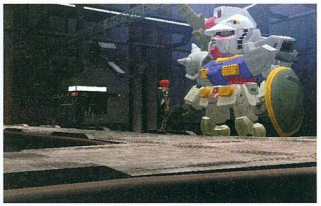
A csaták (néha random módon, máskor előre jelezve) körökre osztva zajlanak, és tulajdonképpen semmi extrát nem nyújtanak. Használhatunk technique-nek nevezett varázslatszerű képességeket és boostnak hívott szupertámadásokat, továbbá oda kell figyelni az egyes fegyverek energiaigényére is; a legdurvább ágyúkat csak két-három körönként lehet elsütni. Éppen ezért lehet hasznos legalább egy karakterrel rágyúrni a közelharci támadásokra – már csak azért is, mert a viadalok során bármikor változtathatunk a harcoló trió felállásán.

A harcok mindössze egyetlen emlékezetes dolgot nyújtanak: az unfair módon előnyt szerző ellenfeleket. E játékban semmi akadálya sincs annak, hogy egy ugyanolyan robot, mint amiből az adott pályán már több tucatot legyőztünk alig egy kevés lepattogzott festékkel, kikészítse egy-két harcosunkat. A bekapott csapások után ugyanis olyan szemét státuszváltozásokat szenvedhetünk el, amelyek halálos ítélettel egyenértékűek.

A FELSZÍN

Maguk a robotok, no meg a ritkán látott rajzfilmes átvezető mozik nem néznek ki rosszul, ám a csaták egészen pocsékul festenek. Az is meglepett, hogy a mechák amolyan cukira deformált módon néznek ki; ez éles ellentétben áll azzal a kevés Gundam-epizóddal, amit volt szerencsém megtekinteni – persze készséggel elhiszem, hogy lehet ilyen ága a Gundam-világnak. Az viszont már jogom, hogy ne tetsszen a játék; csúnya, unalmasak a harcai, idegesítőek a karakterei, és tökéletesen érdektelen a sztori.

E hónapban RPG-túltengés van, de ezek közül mindenképp a MS Saga a leggyengébb!



PLAY!

GRAFIKA	05	A videóktól eltekintve pocsék a grafika
HANG	06	Ismétlődő zenék, ritkán hallott szinkron
JÁTSZHATÓSÁG	06	Semmi újat nem nyújt, viszont unalmas
ÉLETTARTAM	08	50 órás kaland, már ha macozhiista vagy

ÖSSZEGZÉS: Én a Gundam-világ óriási robotjait még akciójáték-korukban sem kedveltem. Hát még egy ilyen gyászos és unalmas szerepjáték keretei között. Persze lesz esély a javításra, mert a Bandai évi két-három Gundam játékot tervez piacra dobni…

62%

Keresd Magyarország legolvasottabb játékmagazinját!

Teljes játék a DVD-mellékleten! Chaos League

TESZT

PLAY!

PlayStation 2

18+

EA

INFO

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA REDWOOD SHORES
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

Sajnos a felhőkarcolókat nem látogathatjuk meg

THE GODFATHER

Filmtörténeti klasszikusokat videójátékká konvertálni nagy kihívás: a rajongók elvárásainak megfelelni felelősséggel jár, azonban szerencsére akad olyan fejlesztő, amelyik képes felnőni ehhez a felelősséghez. Az aktuális mozi premierek megjátékosításával ellentétben most például egy Keresztapa esetében már nem volt szoros határidő, hogy a filmmel együtt jöjjön ki a játék, így szemlátomást szántak rá időt és energiát, hogy átgondolják a koncepciót, és azt megfelelő színvonalon kivitelezzék.

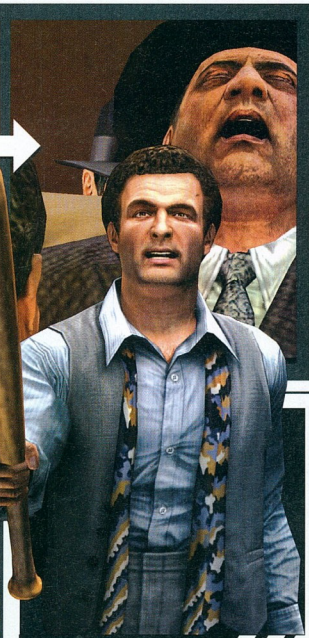
Első találkozásunk a Donnal emlékezetes lesz

IDŐUTAZÁS

A Godfather alapkoncepciója látszólag nem túl bonyolult: egy GTA-szerű játék, amiben a 40-es évek New Yorkjában lehet gengszterkedni és lopott autókkal furikázni. (Érdekes egybeesés, hogy e hónap egy másik játékában a '78-as és a 2006-os New York-ban is hódolhatunk efféle hobbinak.) Más kérdés, hogy ebbe az elgondolásba nehéz lehetett belevinni a film történetét.

A játék indításakor 1936-ot írunk. New York belvárosában a Corleone klán egyik embere épp leadja a Donnak az adott héten beszedett védelmi pénzeket, s már menne a feleségével szórakozni, amikor neje üzletét robbanás rázza meg. Egy másik család pribékjei bukkannak fel, akik a férfit egy elhagyott sikátorba hurcolják, ahol rögtön meg is kapjuk az irányítását. A bunyó roppant egyszerű: az L1-gyel becélozhatjuk az ellenséget, míg az R1-gyel elkaphatjuk a grabancát, s a pofonokat a jobb analóg kar mozgatásával ütemezhetjük. A támadóktól baseballütőt is zsákmányolhatunk, amivel természetesen felgyorsíthatjuk a koponyák puhítását, jóllehet minden igyekezetünk ellenére főhősünket két perc játék után már temethetjük is – merthogy valójában a fia a főhős. E rövidke bevezetés után finomíthatunk Aldo fiziomiskáján, sőt át is nevezhetjük a fiút. Formálhatjuk a vonásait, változtathatunk a bőrszínén, sőt szabóhoz is mehetnénk vele – ha lenne rá pénzünk. Előbb azonban azt meg kell keresni. Ez az Aldo mel-

EGY VERŐEMBER HALÁLA



LUCA BRASI BEADJA A KULCSOT

Ahogy a filmben is, úgy a játékban is kegyetlen halált hal Luca Brasi. A Donhoz a végsőkig hű harcos megpróbál beépülni a rivális Tataglia-családba, ám túl sok sikerrel nem jár. A barátságosnak látszó tárgyalás egy jól előkészített csapda: Luca kezébe olasz tőr fúródik, majd egy garottal befejezik a munkát az orgyilkosok. Sebaj, bosszút állhatunk Lucaért.

A vörösruhás lány karakterünk kedvese, igyekezzünk megvédeni

THE GODFATHER

lesleg már nem az a fiúcska, aki a bevezetőben volt látható: a kilenc évvel későbbi állapotában vesszük kézbe az irányítását, tudniillik ennyit ugrunk előre az időben, mikor is hősünk édesanyja a Keresztapa segítségét kéri a rossz társaságba keveredett fia ügyében. Don Vito Corleone pedig semmilyen kérést nem tud visszautasítani a lánya esküvőjének napján. A játék tehát – a prelűdöt leszámítva – végül is tökéletesen ugyanott indul, ahol a film. A „szimpatikus arcú" Luca Brasi épp az ünnep alkalmára előre megírt köszönő monológját magolja, s miután a fontos vendégek audienciáját követően végre előadhatja, ő kapja a megbízást, hogy vegye pártfogásába Aldót (most már nevezzük így a főhőst).

Akár a filmek, úgy a játék sem gyerekeknek való!

PLAY! INFO

A játék az első Keresztapa-film eseményeit dolgozza fel; meg lennénk lepve, ha nem bővülne ez is trilógiává pár éven belül.

HA EGYSZER EGY ÜZLET BEINDUL...

Hősünket épp valami piti banda püföli, amikor a Corleone család legrettegettebb fogdmegje rátalál egy sikátorban. Egy szempillantás alatt megfordítja az erőviszonyokat, s a banda két megmaradt tagja már csak pofozó bábuként tud érvényesülni. Luca Brasi oltalmával hamar beleszokhatunk a gengszterélletbe. Megtanulunk, miként értethetjük meg a nehézfejű bolt-, bár-, vagy hoteltulajdonosokkal, hogy igenis szükségük van ránk, nekünk meg a védelmi pénzre. Az üzlethelyiségek kissé zajos „átalakítása", vagy egy rossz időben, rossz helyen lévő kuncsaft megruházása kétségtelenül többet árt a hasznuknak, mint a szerény kis járandóságunk kifizetése. Ha mégsem „veszik az adást", akkor a fejüket a pénztárgépbe verve, vagy egy pisztolyt elővéve gyakorolhatunk rájuk keményebb nyomást. Igaz, túlzásba sem szabad esni. Egy kis kijelző hívatott mutatni, meddig tart az adott kereskedő félelme, ami ha túlcsordul, akkor vakmerő ellenállásba csap át – és akár vissza is üthet. Ha viszont sikerrel járunk, az üzletek hátsó ajtói is megnyílnak, amik illegális kis bűnbarlangokhoz, bordélyokhoz, vagy csempészraktárakhoz vezetnek, ahol részesedést vásárolhatunk a családnak.

A film szerelmesei számára a Godfather egy nagyszerű utazás az ismerős, félelmetes és kegyetlen világba.

KULISSZATITKOK

- A félelmetes Luca Brasit megszemélyesítő Lenny Montana annyira meg volt szeppenve, hogy együtt dolgozhat Marlon Brandoval, hogy az első közös felvételüknél szöveget tévesztett. Coppolának úgy megtetszett ez a nem megjátszott idegesség, hogy benne hagyta a filmben – és csak később vették fel a jelenetet, amint Luca az esküvői köszönő szövegét magolja.

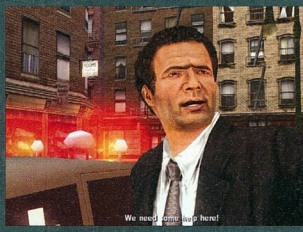
- A film egyik emlékezetes epizódjában Sonny (James Caan) az utcán páholja el a sógorát, ami olyannyira hiteles lett, hogy az áldozatot eljátszó Gianni Russonak két bordája eltört és a könyöke is kificamodott.

- A hírhedté vált „meggyőzési módszer", a filmproducer ágyába tett lófej igazi volt a filmben: egy kutyaeledelt gyártó cégtől kölcsönözték.

- A film forgatókönyvírója, Mario Puzo nem beszélt olaszul, így lehetséges, hogy a családnév elé helyezte Don megszólítást (ahogy pedig általában a bácsikájukat szólítják az olaszok), és nem a keresztnév elé, ahogy helyes lett volna – de ez immár így vonult be a köztudatba.

- Marlon Brando műanyag fogorvosi implantátumot viselt, hogy úgy nézzen ki mint egy bulldog, és Al Pacinot is elmaszkírozták kicsit, hogy úgy tűnjön, McCluskey százados eltörte az állkapcsát. Utóbbi azonban az Olaszországban felvett jeleneteknél kicsit másképp fest, ugyanis a Paramount nem szánt arra pénzt, hogy a sminkest is kiutaztassa.

Ha még nem mondtuk volna: ez a játék bizony véres

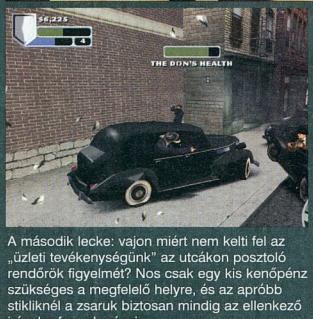


We need some help here!

A film eseményeit és a játék új karaktereit zseniálisan illesztették egybe, talán ez a játék legjobb része!

Az előmenetelünk persze szálka mások szemében, és karrierista életmódunkkal óhatatlanul rátaposunk néhány tyúkszemre. Aki már játszott valamelyik GTA-val, az nagyjából ismerheti a szabályokat. A különböző kerületeket külön családok irányítják, s ha valamelyikkel összetűzésbe kerülünk, onnantól a család emberei vadászni fognak ránk. Hogy mekkora elánnal, azt mutatja az egyes családokhoz tartozó „vendetta szint". Ugyancsak már szokásosnak mondható a körözési szint, ami a rendőrség hergelésével telítődik.

A maffiózós játékokban már nem újdonság a tisztelet mérése sem. Ezt különösképpen opcionális munkalehetőségek elvégzésével növelhetjük: mindig akad egy-két hidegre teendő fickó, akiket ha még elegánsan is teszünk el láb alól (például egy bombagyárost nemcsak lelövünk, hanem ropogósra sütünk), akkor nagyra becsülik a munkásságunk. De amúgy minden sikerünkért – amibe beletartozik még a lányokkal való



New York nem túl nagy, de így is könnyen el lehet tévedni utcáin

A második lecke: vajon miért nem kelti fel az „üzleti tevékenységünk" az utcákon posztoló rendőrök figyelmét? Nos csak egy kis kenőpénz szükséges a megfelelő helyre, és az apróbb stikliknél a zsaruk biztosan mindig az ellenkező irányba fognak nézni.

Luca Brasi megtanít minket a pisztollyal is bánni, miután elviszi Aldot egy titkos küldetésére, ahol úgy kell tennie, mintha át akarna állni a Tattaglia családhoz. A film rajongói ennyiből már tudhatják, hogy szegény Luca a játékban is csak epizódszereplő: kézbe bicska, nyakba garott és már vége is. A küldetéstervezők becsületére legyen mondva, hogy igen ügyesen csempészték be az eredeti történetbe hősünk karakterét: minden fontosabb eseménynél ott van, s így újra látjuk más szemszögből a film egyes jeleneteit. Igaz, a kellően intenzív játékélmény érdekében néhol túlzásba kellett esniük: például kicsit furcsán fest, hogy a beszari Fredo, aki elbújik, amikor az apját megtámadják, utána az autónk ablakából kihajolva lövöldöz a mentőt üldöző bérgyilkosokra, de hát ez még elfogadható.

A JÓL BEVÁLT RECEPT

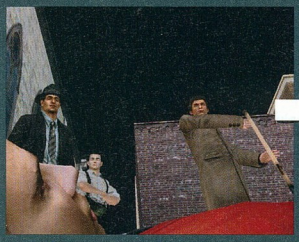
A napi teendőink összességében a következőképpen alakulnak: császkálunk a városban, gyűjtjük a lóvét, elvégezzük a felajánlott munkákat, időnként pedig család birtokában lévő lakásokban megpihenünk – azaz állást mentünk. A legális és illegális üzletek bevételének megcsapolásával szert teszünk egy rendszeres jövedelemre, amiből aztán vehetünk jó szabású öltönyt, illetve egyengethetjük karrierünket. A játék elején kívülállóként kezdünk, majd elnyerve a Corleone család bizalmát előlépünk behajtónak, majd még tovább, és a ranglétra legtetején (és a három befejezés közül a legjobban) a New York Donja cím vár ránk.

MICHAEL CORLEONE

ISMERŐS ARCOK – ÉS EGY ISMERETLEN

Marlon Brando feltámadt, Robert Duvallnak újra kinőtt a haja, James Caan arcán nyoma sincs mélyen szántó barázdáknak: ez a technika csodája! A játékban – hála a grafikusok munkájának – a filmben látott állapotukban elevenednek meg újra a nagy színészek. A hangjuk ugyan kicsit öreges, de éppen azért, mert az is eredeti. A stáblista tanúsága szerint még Brandoé is, pedig felröppent a hír, hogy imitátort lesznek kénytelenek használni, mert a dialógusok felmondása alatt állítólag már oxigén maszkra volt szüksége, és még a munka befejezése előtt meghalt. Van azonban, ami nem stimmel. A játékban a Don elleni merénylet után egy ismeretlen arccal futunk össze a kórházban, aki Michael Corleoneként mutatkozik be. Nem, nem egy imposztorról van szó, nem kell helyben főbe lőnünk az illetőt, ugyanis nem hazudik. Sajnos mindössze annyi történt, hogy Al Pacino visszautasította az EA felkérését, ami azért igazán érdekes, mert a másik filmklasszikusból, a Scarface-ből szintén játék lesz hamarosan, és ott meg szerepelni fog.

NEMES BOSSZÚT ÁLLHATUNK

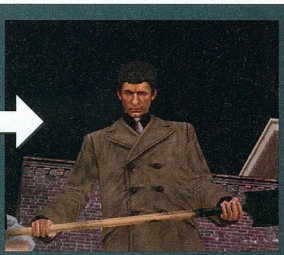


1. LÖKD BE A SÍRBA!

Bonasera panaszkodásával kezdődik a film, és első Corleone-feladatunk is ehhez kapcsolódik, nekünk kell megbüntetni a temetkezési vállalkozó lányán erőszakot tevőket.

2. MONDD MEG, MIÉRT!

Ez egyfajta tanulásként is felfogható, hiszen a feladat elvégzése során tanuljuk meg kihasználni verekedés során a környezetet. Jelen esetben sírkőhöz ütögethetjük "Piroskát".



3. CSAPD FEJBE! ÁSÓVAL...

Ez a küldetés remekül megmutatja azt is, hogy az átvezető jelenetek alkotói mesterei voltak szakmájuknak: nagyszerű párbeszédeket, jeleneteket élhetünk át.

flörtölgetés is – kisebb-nagyobb megbecsülést nyerünk, ami egy telítődő kék csíkként jelenik meg a Godfatherben. Valahányszor megtöltjük a kijelzőt, a respektünk tapasztalati pontokká érlelődik, mely pontokkal a emberünk képességeit fejleszthetjük verekedés, céllövés, egészség, gyorsaság és dörzsöltség terén. Ezek közül talán csak a legutóbbi szorul magyarázatra: minél ravaszabb a hősünk, annál kevésbé orrolnak meg rá a rendőrök és a rivális családok.

COPPOLA SEM TÉVEDHETETLEN

Önmagában GTA-klónnak nem túl nagyszerű a Godfather, de elhamarkodottság lenne mindössze ennyinek elkönyvelni. Tény, hogy sajnos kevés utca van kidolgozva, így nincs igazi úthálózat, alternatív útvonalakkal: gyakran elindulunk az aktuális küldetés jelzése irányába, aztán rájövünk, hogy csak hosszas kerülőúttal lehet oda eljutni. Ráadásul a térképet – amit így óhatatlanul kénytelenek vagyunk sűrűn behívni – a pause menübe rejtették, ahelyett, hogy közvetlenül egy gombhoz társították volna. Az autókázás tehát tényleg nem nagy szám, viszont a rengeteg birtokba vehető üzlet kidolgozása nem lehetett kis feladat, ráadásul az akciórészek kifejezetten tetszetősek, és az irányítás is önálló ötletekből építkezik. Kék szín vonja be azon közeli falakat és tereptárgyakat, amiket bunyó közben használhatunk, vagy amik mögé a tűzharcok közben húzódhatunk – az ablakon kihajítás lehető-

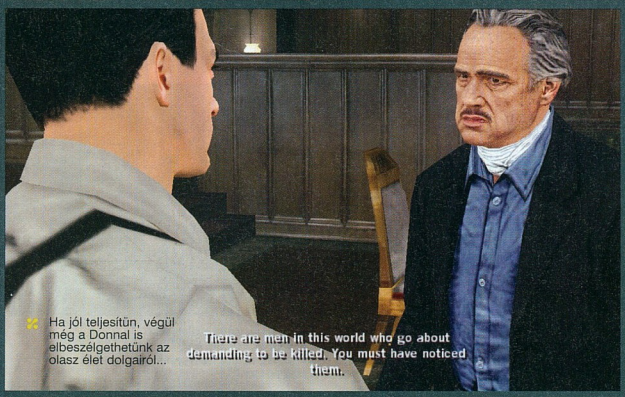
PLAY! INFO

Ugyan taxizni, mentősködni nem lehet, de száz szépet feltörhetünk a játékban, ráadásul külön minijátéknak is felfogható a különböző boltok feletti hatalomátvétel.

sége, vagy a tetőről lelökés már önmagában is csábító. A lövöldözéseknél meg a különböző testtájékok célzott szétlövése jó móka: az ellenség ideiglenesen harcképtelenné tehető, s ezt kihasználva Luca Brasi méltó tanítványaként loccsanthatjuk ki közvetlen közelről az agyakat – pisztollyal, shotgunnal, vagy épp tommy géppisztollyal egyaránt. Az átlőtt koponyákról leröppenő kalapok vicces benyomást keltenek, az animált erőszak meggyőző erejű, és szórakoztató.

Vannak azonban sajnos kifejezetten csúnya, figyelmetlenségből, vagy igénytelenségből adódó hibák. Például a Don elleni merényletnél szanaszét lövik a közeli fodrászüzletet, ahol épp találkozónk volt, s ha utána véletlenül hibázunk és kénytelenek vagyunk visszatérni a harc előtti checkpointhoz, akkor a fodrászüzlet ablakai teljesen épek...

Francis Ford Coppola szerint ez a játék nem megfelelő felhasználása a filmnek, és ezért nem is kívánt részt venni a fejlesztésben, pedig hát végül is éppen hogy a hangulat lett az, amit a legjobban sikerült az alkotóknak megragadniuk. A nagyon jól eltalált dialógusok és karakterek egy az egyben a film világát idézik fel. A játékhoz nevüket adó eredeti színészek – mint James Caan – a hangjuk mellett még a mimikájukkal is hozzájárultak a tökéletes összképhez, hiszen azt is rögzítették, és Nino Rota immár klasszikus dallamai sem hiányoznak. Bár a filmnek sok rajongója már előre ódzkodott ettől a játéktól, úgy érezzük, igazságtalan volt az előítélet – igenis szórakoztató lett ebben a formában is a halhatatlan történet.



Ha jól teljesítün, végül még a Donnal is elbeszélgethetünk az olasz élet dolgairól...

PLAY!

GRAFIKA	07	Elnagyoltak az autók, elképesztőek a karakterek
HANG	10	A szinkron profi, a zene pedig Oscar-díjas
JÁTSZHATÓSÁG	08	A verekedés jó, a vezetés nem annyira
ÉLETTARTAM	08	Nem lehet pár nap alatt Donná válni...

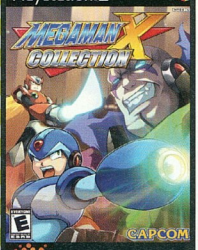
ÖSSZEGZÉS: Hiába voltak szkeptikusok sokan, végül élvezetes játék lett a Godfather. Sokkal rosszabb átiratokat láttunk már, úgyhogy inkább dicséretes, milyen ötletesen ötvözték egy GTA-szerű világba a Keresztapa sztoriját.

82%

TESZT

PLAY!

PlayStation 2



INFO

KIADÓ CAPCOM
FEJLESZTŐ CAPCOM
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS
ONLINE NINCS

írta: Infidel

MEGA MAN X COLLECTION

Tavaly már megjelent egy Mega Man-válogatás, amely az Anniversary Collection címet viselte, és az első nyolc klasszikus Mega Man-játékot tartalmazta. A kék robotgyilkost kevéssé ismerők valószínűleg nem tudják, hogy az X-mellékszál miben is különbözik az eredetitől, így itt egy rövid magyarázat: mókásabb a grafikája, Zero személyében van egy másik karakter is, és összetettebb a játékmenete.

Az X Collection az első hat X-játékot tartalmazza, azaz a Super Nintendóra és PS2-re megjelent epizódokat. Az X és az X2 még fantasztikusak, aztán folyamatosan romlik a sorozat minősége, ami talán az X5-ben csúcsosodik ki (bár az elég poén, hogy a Guns N'Roses tagjairól mintázták a főellenségeket). Az X-szériában karakterünket nemcsak a legyőzött főellenségek támadásaival erősíthettük fel, de a pályákon szétszórva plusz páncélt, illetve életerő-növelőket is találhatunk. Adjuk még ehhez hozzá a megszerezhető extra mozdulatokat (ez játékonként eltérő), és nyilvánvaló, hogy a Mega Man X-eknek nincs semmi szégyellnivalója az eredeti testvérrel szemben.

Az összeállítás meglehetősen jó lett, minden játékot az utolsó pixelig (kinek kellenek poligonok?!) pontosan másoltak át az eredetiről, és még megnyitható zenéket és háttérképeket is találunk a korongon. Sőt, van egy igazi bónuszjáték is, a Mega Man Battle and Chase, ami tulajdonképpen kartjáték, ami sosem jelent meg angolul. Mit mondjak, nem véletlenül, mert elég gyászos…

PLAY!

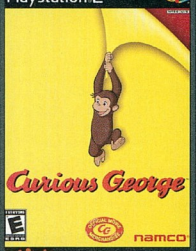
Én ugyan Mega Man fanatikusnak nem nevezném magamat, de igen jól elvoltam az X Collectionnel. Remek, pörgős játékmenet, no meg több epizódban multiplayer öldöklés; ennél nem is kell több, főleg ilyen kedvező áron.

77%

TESZT

PLAY!

PlayStation 2

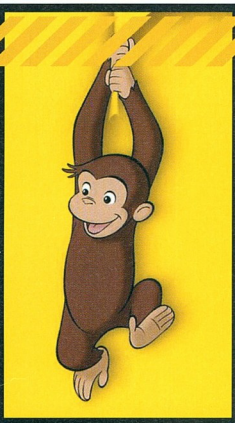


INFO

KIADÓ NAMCO
FEJLESZTŐ MONKEY BAR
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

írta: Infidel

CURIOUS GEORGE



Ennyi majom egy hónapra talán sok is – előbb az Ape Escape 3 változtatta Kozit borzalmasan rossz majmos szóviccekkel dobálózó figurává, majd jött Curious George, és azzal keserített, hogy elrabolta néhány órámat, amelyet valami sokkal kellemesebbel is tölthettem volna. Mondjuk a lábam lerágásával…

George egy apró csimpánz, aki mindenféle mulatságos kalandokba keveredik a nagyvárosban – ő állítólag egy minden amerikai kisgyermek által ismert mesefigura; afféle ottani Vuk, csak a dráma meg a részeg libák nélkül. A könyvből film született, ez pedig azt jelentette, hogy valamelyik kiadónak muszáj volt egy átlagon aluli platformjátékot készítenie...

Nekem alapvetően semmi bajom nincs a gyermekeknek készült játékokkal, megértem, hogy egyszerűbbek, mint „nagy" társaik, de akkor legalább jól rakják őket össze. Ez a játék nem ilyen… Az irányítás borzalmas, bármelyik pillanatban kieshetünk a pályákról, rengeteg azonnal ölő csapda vár ránk, néha pedig lógva maradunk a levegőben. A félresikerült ugrándozások közepette persze mindenféle szirszart gyűjtögetünk, szidjuk az idegesítő minijátékok készítőit, és a kamera programozóját; szóval felér egy kiadós ebolával a játék. Egy online tesztben valaki egy „leegyszerűsített Prince of Persiának" nevezte a játékot – ezt az illetőt én habozás nélkül jelöletlen sírba lövetném. Ne próbáljátok ki, és ha ilyen lesz a film, akkor azt se nézzétek meg!

Hát igen, ez sok gondolkodást igényel...

Curious George: gyűlölet első látásra

PLAY!

Ez még a kistestvérednek sem fog tetszeni, pedig elvileg neki készült. Ha neki akarsz valami jót keresni, próbáld meg inkább a Ty the Tasmanian Tiger-szériát, az viccesebb, szebb és szórakoztatóbb mint ez az ostoba majom

21%

LÉPJ BE A TEXTBOY KLUBBA!

TextBoy

www.textboy.hu

MÉG OLCSÓBBAN! -5% MÉG TÖBBET NYERTÉL!

hogyan tölts le INFO:*

küldd el a kiválasztott termék kódját a

06-90-626-526-ra

(színes háttér, real tone, poli csengés, mini mozi, java játék)

vagy a **1789-re** (mono csengés)

és már a telcsiden is van!

STARTER KLUB - sms -

poli - **06-90-626-526**

mono - **1789**

	POLI	MONO
Alizee - J en ai marre	PG190142	PG192476
Alphaville - Big In Japan	PG190317	PG190278
Arash - Boro Boro	PG190751	PG193514
Auth Csilla - Érzés	PG190128	PG192462
Avril Lavigne - Sk8ter Boy	PG190238	PG191756
Beatles - Let It Be	PG190239	PG190437
Belga - Szerelmes vagyok	PG190992	PG193595
Bellini - Samba De Janeiro	PG190354	PG191436
Caramel - Várt váratlan	PG191013	PG193616
Charlie angyalai	PG190252	PG190109
Crystal - Fújja el a szél	PG190087	PG192218
Dallas	PG190149	PG190112
Deep Dish - Sacramento	PG191038	PG193640
Depeche Mode - Just Can't Get Enough	PG190028	PG190412
Destiny's Child - Say My Name	PG190320	PG190160
Gáspár Laci - Ma éjszaka	PG190982	PG193585
Groovehouse - Ébredj mellettem	PG190929	PG193532
Jean Michel Jarr - Oxygene	PG190633	PG190243
Keresztapa (Godfather)	PG190617	PG190226
Kistehén Tz. - Szájbergyerek	PG190746	PG193486
Kylie Minogue – Love At First Sight	PG190031	PG191488
L.L. Junior - Egyedül	PG190105	PG192433
Macskajaj (Goran Bregovic)	PG190166	PG192490
Madonna - Hung Up	PG191000	PG193603
Madonna - Like A Virgin	PG190042	PG191126
Mariah Carey - Don't Forget About Us	PG191019	PG193622
Nino D'Angelo - Senza giaca e cravata	PG190634	PG193071
Oroszlán Sz. & Bebe - Micsoda nő ez a férfi	PG191001	PG193604
Phil Collins - Another Day In Paradise	PG190418	PG190957
Police - Every Breath You Take	PG190313	PG190962
Queen - We Are the Champions	PG190913	PG190080
Ravel - Bolero	PG190288	PG191009
Rém rendes család	PG190051	PG190654
Ricky Martin - I Don't Care	PG190985	PG193588
Romantic - Szeretem őt	PG190083	PG191958
Royal Gigolos - California Dreamin'	PG190735	PG193238
Rózsaszín párduc (Pink Panther)	PG190231	PG190128
Shakira - La Tortura	PG190935	PG193538
Shakira - Whenever Wherever	PG190294	PG191396
Stacie Orrico - Stuck	PG190140	PG192524
Stevie Wonder - I Just Called To Say I Love You	PG190020	PG190968
The Pussycat Dolls - Stick with You	PG191026	PG193629
Titanic - Theme	PG190346	PG190477
TNT - Kicsi gesztenye	PG190373	PG191624
Tóth Gabi - Fekete virág	PG191042	PG193644

GAME KLUB - sms -

06-90-626-526

NEUTRO NICK PG170030

BABUMM PG170035

JAMAICAN DISCSTA PG170038

2240: a földönkívüliek megérkeztek hozzánk, és elfoglalták egy csillagközi űrhajónkat. Csak Neutro Nick tudja megmenteni a legénységet – és vele az egész világot!

MARCO POLO PG170055

VADNYUGATI ÜZLET PG170059

KLUB EXTRÁK*

A letöltésért kapott krediteket a következőképpen tudod beváltani:

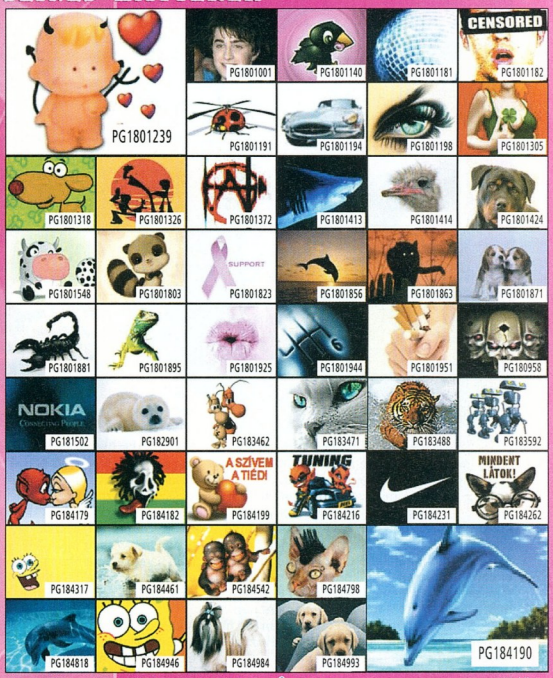
Mono és poli csengés - 1 kredit

Színes háttér, Mini mozi, Real Tone - 2 kredit

JAVA Játék - 4 kredit

MAXI KLUB - sms - 06-90-626-526

SZÍNES HÁTTEREK

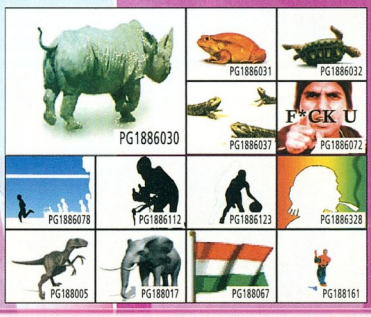


©Mobibase

REAL TONE CSENGÉSEK

böffentés	PG199071	leesés effekt	PG199100
csúszkálás effekt	PG199099	nő ásít	PG199084
feszültség	PG199087	nő hahotázik	PG199090
fogmosás	PG199083	orrfújás	PG199074
fuldokló köhögés	PG199079	ovációval	PG199093
hortyogás	PG199082	pokolgép	PG199063

MOZI KLUB - sms - 06-90-626-526

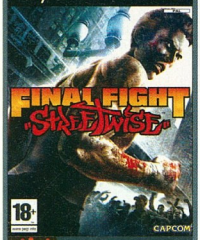


*TÖBBSZÓLAMÚ ÉS REAL TONE CSENGÉSEK CSAK AZ ARRA ALKALMAS KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETŐK LE! • SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK, MINI MOZIK LETÖLTÉSÉRE CSAK AZ ARRA ALKALMAS SZÍNES KIJELZŐS KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETŐK LE! • A http://wap.textboy.hu/jatek WAP oldalon megtudhatod, telefonodon melyik játékok futnak. • Polifónikus csengést, mini mozit és színes háttérképet Vodafone-ról csak a NET előfizetéssel rendelkezők tudnak letölteni. • További info: www.textboy.hu • Tagsági díj: Starter Klub - mono: 160 Ft+32 Ft áfa/SMS/hét. • Starter Klub - poli, Maxi Klub, Mozi Klub, Game Klub: 380 Ft+72 Ft áfa/sms/hét • Klubtagságod hetente megújul. Ha szeretnéd lemondani a előfizetésed, küldd a STOP szót és a KLUB nevét, ha STARTER klubtag vagy, a 1789-re, ha másik klub tagja vagy, a 06-90-626-526-ra. - Info: TeleMedia Kft. Közönségszolgálat: 06-1-455-7213.

TESZT

PLAY!

PlayStation 2



INFO

KIADÓ CAPCOM
FEJLESZTŐ CAPCOM STUDIO 8
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS
ONLINE NINCS

írta: GregS

FINAL FIGHT: STREETWISE

A Final Fight címet meghallva élemedettebb korú olvasóink valószínűleg könnybe lábadó szemekkel idézik fel magukban a '90-es évek egyik legsikeresebb beat'em up automatájának emlékeit. A Capcom egyszerű, de fantasztikusan stílusos játéka szinte azonnal klasszikussá vált a maga idején, nem hiába jelent meg ezernyi géptípusra átírva, és egyáltalán nem hiába próbál némi bónusz bevételhez jutni általa ismételten a japán óriáskiadó. Szó se róla, ha ez a valami nem a Final Fight címet viselné Capcom logóval, valószínűleg csak a legelvetemültebb „ganxta szimulátor" kedvelők szavaznának neki esélyt pár órára, így viszont az eredeti FF rajongói is felkapják a fejüket – már most előre bocsátom, teljesen hiába.

Hősünk nem tartozik a világ legokosabb emberei közé

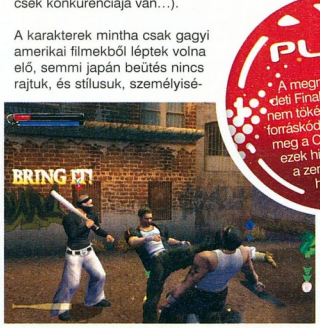
Annak idején magam is serényen dobáltam be a húszforintosokat a Final Fight automatákba, sőt, a Capcom tavaly megjelent klasszikus játékainak gyűjteményének köszönhetően 2005-ben is végigjátszottam a programot, de ennek ellenére a lemez behelyezése után megjelenő Capcom logón és a címen kívül semmilyen körülményt nem találtam, ami csak minimálisan is egy FF játékra utalt volna. Ha nem tudnánk, mennyire népszerű volt az eredeti Final Fight, simán azt hihetnénk, hogy mindössze véletlen névazonosság van az 1989-es és a most megjelent program közt.

Bár ezúttal is üsd vágd utcai verekedős játékról van szó, csak immár 3D-ben, a hangulatnak és a látványvilágnak az égvilágon semmi köze nincs a klasszikusához! Míg az eredeti Final Fight egy élénk színvilággal, extrém karakterekkel és változatos, főleg utcai helyszínekkel rendelkezett, addig a Streetwise az egyik legfakóbb, legnyomottabb hangulatú ganxta szimulátor, amihez PS2-n szerencsénk lehet (pedig nem kevés pocsék konkurenciája van…).

A karakterek mintha csak gagyi amerikai filmekből léptek volna elő, semmi japán beütés nincs rajtuk, és stílusuk, személyiségük kidolgozottsága is inkább a külvárosi videótékákban is csak raktárok mélyén található filmek szereplőire emlékeztet. A játék ennek ellenére viszonylag normális történettel rendelkezik: Metro City utcáin egy új, Glow nevezetű drog bukkant fel, ami az eufórikus élmény mellett emberfeletti erővel is felruházza szedőjét, bátyánk Cody – az eredeti FF egyik főszereplője – pedig ezzel kapcsolatban hatalmas slamasztikába keveredett, elraboljják, így természetesen nekünk kell megtalálnunk és megmentenünk. A szódával fogyasztható kategóriájú sztorival ellentétben a dialógusok, monológok valami elképesztően bénára és egyszerűre sikerültek. Először például azt hittem, azért szerepelnek ilyen egysíkú és viszonylag könnyed, folyton ismétlődő párbeszédek, hogy a program elkerülje a „Csak felnőtteknek" besorolást, de a dobozon díszelgő piros M betű meggyőzött, hogy egyszerűen csak a szövegíró végtelen tehetségtelenségéről van szó.

PLAY! INFO

• A megnyitható eredeti Final Fight átirata nem tökéletese, a hangok forráskódját nem találták meg a Capcomnál, így ezek hiányoznak, csak a zenéket fogjuk hallani.



ÜSD, VÁGD, FINAL FIGHT

A játék harcrendszere és összetettsége átlagon aluli, de sokat ront rajta a gyenge mesterséges intelligencia. A két különböző erősségű támadógomb mellett lehetőségünk van megragadni, átdobni is ellenfelünket, és bár ez elég látványos, lassúságánál fogva igen hamar le fogunk szokni róla. A fokozatosan megtanulható, megvásárolható egyszerű kombók mellett védekezhetünk, ideiglenesen agresszív módba kerülhetünk, és hűen a játéktermi klasszikushoz mindenféle fegyelmező eszközöket vehetünk magunkhoz néhány

MÁR MEGINT..

STREET FIGHTER

Az eredeti Final Fight több karaktere is felbukkant a kiadó Street Fighter-sorozatában. Kár hogy a Capcom nem inkább ezen klaszszikusok felújítására pazarolja energiáit, bár biztató jel, hogy hamarosan Európában is megjelenik az igen jól sikerült Street Fighter Alpha 3 Max PSP-re

ütés erejéig, amíg szét nem amortizáljuk azokat ellenfeleinken.

Egy-két órán keresztül, amíg igazán ki nem tapasztaltam a játékot, tényleg minden csúnyasága és hiányossága ellenére élveztem a csapkodós játékmenetet, de ellenfeleink agyatlansága sajnos hosszú távon igen kiábrándító. Igen elvétve próbálnak csak befenyíteni, tehetetlenül várják, hogy megrázzuk fölöttük a pofonfát, egyedüli erősségük mennyiségükben rejlik: mikor nyolctíz rosszfiú ront ránk egyszerre, akkor azért vigyáznunk kell arra is, hogy egyszerre ne férjenek sokan hozzánk. Nem sokat dobnak az összképen a főellenfelek sem: általában nehezebb a hozzájuk ve-

zető út, mint ők maguk. Nem mintha olyan sok lenne belőlük: négy óra játék után közel 70%-os teljesítettséget mutatott a játék, ami közben szerencsére sikerült megnyitnom a program legfontosabb extráját, az eredeti Final Fight játékot is.

Sajnos a korong ezen része is a Capcom totális nem törődömségét tükrözi, ugyanis a játék igen lassú és alacsony képfrissítéssel fut. Nem csak az eredeti 1989-es verzió futott jobban akár az otthoni gépeken is, de a tavaly megjelent Capcom Classics játékgyűjteményben megtalálható emuláció is jelentősen gyorsabb és élvezetesebb volt ennél a verziónál; ami, megjegyzem még ilyen formában is hihetetlenül élvezetes, főleg egy barátunkkal vállvetve küzdve.

A Streetwise megjelenítési színvonala a borzalmas, mindenre kiterjedő barna színvilágtól eltekintve nem rossz, egész részletesek a főbb karakterek és a feltűnőbb helyen lévő tex-

túrák kidolgozottsága sem rossz, bár időről-időre borzasztó részekbe, hiányosságokba is belefutunk: a pornómoziban futó film például ezerszer bénábban néz ki, mint a több mint tíz éves Duke Nukem első pályájának hasonló poénja. A zene és szinkronhangokkal kapcsolatban úgyszintén igen vegyesek a tapasztalataim, a főbb szerepek színészei a felsőbb kategóriát képviselik, de ha egyszer ilyen gyenge mondatokat adnak szájukba, azzal ők sem tudnak csodát művelni, a zeneváltó gombot pedig valószínűleg igen sűrűn fogjuk nyomkodni.

AZ UTOLSÓ HARC? REMÉLJÜK...

Az egyhangú, „üss szét mindenkit" feladatokat valamelyest sikerrel színesítik az apró, gombnyomkodós és egyéb minijátékok (szkanderezés, kirakós, itt a piros), így akik ideig-óráig elszórakoztak a mostanában mindent elözönlő, gyenge „utcaszimulátorokkal" (25 to Life, Bulletproof stb.), azok jól ellesznek a Streetwise-zal is; bár igazi Final Fightot ne várjon tőle senki.

PLAY!

GRAFIKA	06	Borzasztó színvilág, átlagos kidolgozás
HANG	06	Korrekt színészek borzasztó szövegekkel
JÁTSZHATÓSÁG	07	Könnyed, élvezetes, de hamar meg is unható
ÉLETTARTAM	05	Megnyitható az eredeti Final Fight!

ÖSSZEGZÉS: Sajnos az új Final Fight nem képes felnőni elődjéhez, az sokkal élvezetesebb játék volt. Multiban azért el lehet vele lenni ideig-óráig, de addig biztosan, amíg meg nem nyitjuk az eredeti, 1989-es verziót, aztán abba ismét több órát bele lehet ölni.

62%

PLAY!
PlayStation 2

INFO

KIADÓ CAPCOM
FEJLESZTŐ CAPCOM
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS
ONLINE NINCS

irta: Greg5

PLAY! SILVER

Onimusha
DAWN OF DREAMS

Onimusha. A kifejezés a PlayStation 2 debütálásáig a legelhivatottabb japán játékosok számára is csak egy furcsa szóösszetételt jelentett, mára viszont a PS2 egyik legjobb hack'n slash akciójáték sorozatával azonosíthatjuk. A középkori Japánt elözönlő szörny- és démonhad ellen csak egy harcosnak van esélye felvenni a harcot, akinek megszámlálhatatlan mennyiségű, fantasyba illő kreatúrát kell lemészárolnia, mire végre túlvilágra küldheti irányítójukat. Bár számos ilyen egyszerű történettel ellátott 3D-s akciójátékhoz lehetett szerencsénk, az Onimusha-sorozat viszonylag mély harcrendszerével, fantasztikus audiovizualitásával és hangulatával mindig is messze kiemelkedett a tucatnyi ilyen program közül.

KÓDOK!!!

STREET FIGHTER 2 AZ ONIMUSHABAN

A Capcom ezúttal sem hagyhatott ki némi kedveskedést rajongóinak: a következő kódok Specials menüben történő bepötyögésével a valaha volt egyik legjobb verekedős játék, a Street Fighter 2 szereplőinek ruházatát húzhatjuk rá hőseinkre.

L2, L2, Jobbra, Jobbra, L3, Háromszög, Balra, L1, L2, Négyzet: Cammy ruhája Jubeinek
R3, Jobbra, L2, Balra, Balra, R3, L1, R1, Jobbra, R3: Chun-Li ruhája Ohatsunak
R2, L2, Balra, L1, Balra, Jobbra, R3, Négyzet, Négyzet, Háromszög: Guile ruhája Robertónak
Balra, Háromszög, R2, R3, Négyzet, R1, R1, Jobbra, Balra, L2: Ryu ruhája Sokinak
L3, L3, R3, R3, R3, Balra, R2, L1, Négyzet, Jobbra: Ken ruhája Tenkainak
Négyzet, L1, R2, Négyzet, Balra, L1, L2, L3, Jobbra, Háromszög: Versus-mód megnyitása

A kooperatív játékmód: mindkét játékos tartsa nyomva a címképernyőn a R1, R2, L1, L2 gombokat, majd a második játékos nyomjon Startot.

PLAY! INFO
A sorozat korábbi tagjai összesen hétmillió példányban keltek el: a jól sikerült negyedik résszel valószínűleg elérik a vízválasztó tízmilliós álomhatárt is.

Bár a harcrendszer apróbb fejlesztéseken ment keresztül, nagyon ismerős lesz a harmadik részből. Mindössze egy alaptámadás, speciális támadás, védekezés és kitérés gombokra lesz szükségünk a tökéletes harci technikák elsajátításához, azonban ez a négy gomb is meglepően mély harcrendszert takar pár képesség megnyitása után. Analóg karunk, a két támadógomb és a fókuszálásra használt R2 karunk segítségével valóban számtalan fifikás, némi ügyességet és komoly időzítő képességet is igénylő, roppant látványos kombót mutathatunk be a mindent elözönlő démonfélességeken. A mészárlás után kardunk erejével magunkhoz szívhatjuk legyőzött ellenfeleink lelkeit, amik általában életerővel vagy a speciális támadásokhoz felhasználható energiával ajándékoznak meg minket.

A negyedik rész egyik legnagyobb újítása, hogy ezúttal öt különböző karaktert irányíthatunk: általában kétfős társaságban kalandozunk, akik közt bármikor tetszésünk szerint válthatunk, de szerencsére közvetett módon ugyan, de a második karakter is mindig irányításunk alatt lehet. Ez sajnos csak a négy digitgombbal kiadható négy viselkedési típus („csináld amit én, támadj mindenkit, tereld el a figyelmüket, védekezz és pihenj") megadásában merül ki, de azért kellő kontrolt nyújt kétszemélyes harcaink felett – ráadásul másodlagos hősünk lesújtása után egy idő után kevés életerővel ugyan, de igen hamar újjáéled. Az egyes karakterek stílusai és támadási módozatai valóban eltérnek egymástól, igenis bele kell tanulnunk minden esetben új szereplőnk stílusába, arról nem is beszélve, hogy valamennyiüket nekünk kell fejlesztgetnünk a szintlépések között. Életerőnk és mágiánk mindig automatikusan növekszik, de a megtanult és továbbfejlesztett képességek között magunk választhatunk: a legtöbbet magasabb, harmadik szintre fejlesztve újabb lehetőségek nyílnak meg előttünk, amik biztosítják, hogy a játék soha ne váljon unalmassá. Hasonló célt szolgálnak a különböző fegyvertípusok és ezek változatos továbbfejlesztési lehetőségei.

A gyönyörű renderelt videók ezúttal is nagy számban tenyésznek a játékban

A grafika szép, a harc pörgős, az újítások pedig tetszettek; csak a sztorin lehetne mit javítani...

A harcrendszer, bár tényleg látványos és pár képesség megtanulása után sokkal mélyebb, mint amilyennek elsőre tűnhet, sajnos, kicsit belepiszkít a levesbe, hogy ellenfeleink nem rendelkeznek komolyabb mesterséges intelligenciával. Míg a Devil May Cry 3-ban például láthatóan folyamatosan alkalmazkodtak hozzánk és a szituációkhoz, itt sokan pár tétova csapás közepette csak várják, hogy lemészároljuk őket, és a komolyabb ellenfelek is csak pár, egy idő után teljességgel kiszámítható különlegesebb támadással rendelkeznek. Hasonló negatívumot mondhatok el a viszonylag gyakran felbukkanó nagyobb démonfélék, vagy főellenségekről is: rendszerint nem annyira különleges taktika szükséges legyőzésükhöz, hanem mérhetetlen türelem: általában, miután megsuhintjuk pár speciális kombóval és bekapunk egy-két támadást, mehetünk vissza a végtelenségig újratermelődő átlagellenfeleket irtani, hogy lelkeikből ismét megfelelő mennyiségű életerőt és manát halmozzunk fel, amiből megint bevihetünk pár komolyabb vágást.

A pályák a korábbi epizódokkal ellentétben immár nem teljesen lineárisak, vannak elágazások szép számmal, néha kulcsokat, szobrokat keresve mászkálnunk kell a pályarészek között, és nem teljesen lesz mindig egyértelmű, merre is kéne továbbjutnunk. A pályákat ráadásul a korábbi részeket felturbózva jóval gyakrabban tarkítják egyszerűbb puzzle jellegű feladatok, bár ezek megoldása nem olyan látványos és hangulatos, mint a harmadik részben, mikor két idősíkban is kellett egyszerre tevékenykednünk. A modern Párizs, avagy Európa kihagyása a játékból az egyik legfájóbb negatívum a harmadik részhez képest, így közel sem olyan változatosak a pályák, inkább a folyamatosan fejlődő karakterek, fegyverek és újabb ellenfelek teszik izgalmassá a játékot.

DIZÁJN CENTER

SZAMURÁJOK KONTROLLERE

Láttunk már különleges, baseballütőt vagy pisztolyt formáló kontrollereket, de amire a japán Hori cég vetemedett az Onimusha 3 kapcsán, ahhoz még nemigen láttunk hasonlót. A hosszúkás, valódi kardot formáló kontroller közel egy méter hosszú, gyönyörű aranyszínű díszítések ékesítik, vezeték nélkül harminc órán át működik, és még egy gyönyörű fa tartó is jár hozzá – potom százötven dollárnak megfelelő áráért szinte ingyen van.

AMI FÜLNEK S SZEMNEK JÁR

A játék grafikája nem sokat változott az előző rész óta, azaz továbbra is nagyon szép és stílusos. A karakterek és a környezeti tárgyak mind szépen kidolgozottak, és az animációk teljesen rendben vannak, egyedül a helyenként kissé fakónak ható színvilággal nem voltam teljesen kibékülve. A sebességgel sosem, a kamerakezeléssel pedig csak nagyon ritkán volt gondom. A játék átvezetői, de főleg intrója ugyan gyönyörűen megkoreografáltak, de azért egy fokkal alacsonyabb szintet képviselnek, mint a zseniális harmadik rész videói. A zenéről viszont tényleg csak szuperlatívuszokban lehet beszélni: az eseményeket mindig tökéletesen követő, harsogó egyedi zenekari művekről van szó, amit szívesen hallgattam játékon kívül is.

Összességében az Onimusha új része szinte minden igényt kielégít azok számára, akiket vonz a középkori „alternatív" japán világ. Az eszközölt pár újítás kellő új színt hoz a sorozatba, melynek legújabb tagja, ha nem is minden tekintetben ér fel a harmadik részhez, de így is a PS2-n elérhető legjobb 3D-s szeletelős játékok közt foglal helyet.

JAPÁN TÖRTÉNET VAGY SZAPPANOPERA?

A történet tizenöt évvel a harmadik rész után játszódik, de nagy vonalakban ugyanaz, mint a korábbi részben, részekben, csak most Nobunaga helyett egy Hideyoshi nevezetű hadúr kavarja azt a bizonyos fekáliát, az általunk irányított új első számú hőst pedig Sokinak hívják. A történet, illetve az átvezető párbeszédek, amíg képes voltam követni bár jól megrendezettek voltak, szövegükben eléggé manga szappanoperára emlékeztettek: többségük csak úgy hemzseg a klisséktől és megjegyezhetetlen, hosszú japán nevektől, nem hiszem, hogy európai játékost komolyabban lekötne, már csak talán azért se, mert állítólag az angol fordítás igen gyengére sikerült az eredeti japánhoz képest.

PLAY!

GRAFIKA	08	Gyönyörű, stílusos környezet
HANG	09	Csodálatos aláfestés, kiemelkedő szinkron
JÁTSZHATÓSÁG	00	Némi gyakorlást és türelmet igényel
ÉLETTARTAM	09	Hosszú kaland, már elsőre is

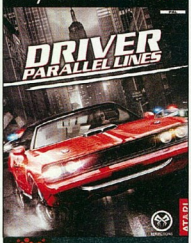
ÖSSZEGZÉS: A fantasztikus, felejthetetlen harmadik részt nem sikerült felülmúlni, de ha ez egy játék legnagyobb hibája, azt még kibírjuk. A nyolc irányítható karakter és az elágazásokkal teli pályák nagyszerű újítást hoztak a sorozatba, bizakodva várjuk a következő részt.

86%

TESZT

PLAY!

PlayStation 2



INFO

KIADÓ ATARI
FEJLESZTŐ REFLECTIONS
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

írta: V.Z.

DRIVER
PARALLEL LINES

Volt idő, amikor autós üldözéses játékot említve minden hozzáértő számára egyből a Driver ugrott be. Bizony, a jó öreg PlayStation memóriájába majdhogynem csak a Reflections tudta valódi nagyvárosok utcáit bepréselni, s akkoriban a Grand Theft Auto csupán egy jópofa, felülnézetből játszható, kétdimenziós kis autós akciójáték volt. Nem csoda, ha 2004-ben nagy várakozás előzte meg az új generációs Driv3rt, a sorozat harmadik epizódját, aminek elvileg az akkor már csúcsra járatott PS2-es GTA-val kellett volna állnia a versenyt – ám a versenyben kétségtelenül alulmaradt.

Martin Edmondson, a Driver sorozat szülőatyja anno – sokunkkal egyetemben – olyan filmeken nőtt fel, mint a Gengszterek sofőrje, a Francia kapcsolat, vagy a San Franciscói zsaru, mely mozikban az autós üldözések jelentették a csúcspontot. Zsaruk és gengszterek óriási amerikai benzinfalókban nyomják padlóig a gázt, s minthogy jó ízléssel zsúfolt nagyvárosi utcákon teszik ezt, jó néhány ripityára törő autó gyönyörködteti a nézőt. A mester elsőként a Destruction Derbyvel adott a játékosok kezébe szinte az alvázig lerongyolható verdákat, majd a roncsderbik szűk utak közé kerített világa után végre valódi utakon folytatódott az őrület, s Tanner nyomozóval épülhettünk be alvilági sofőrnek – így született a Driver-sorozat. A második részben már ki is lehetett szállni az autóból, így cserélgethettük is a verdákat, és bár ekkor már megjelent a PS2, a Grand Theft Auto 3 még mindig csak egy év múlva következett!

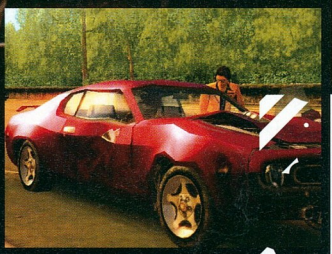
A Driv3rrel talán az volt a probléma, hogy a generációváltással nagyon fel akartak a konkurenciához zárkózni. Mindenképpen erőltették, hogy immáron Tanner is jól bánjon a lőfegyverekkel – de ez rosszul sült el. A gyalogos akciórészek felejthetőek lettek, s csak a fejlesztési időt vették el a klasszikus autós üldözésektől, amikből így kevesebb lett a vártnál. A Driver 4-gyel most szemlátomást igyekeztek elkerülni ugyanezt a hibát. Noha jó iparos módjára most is rengeteg ötletet loptak a konkurenciától, de ezúttal csak olyanokat, amelyektől nem károsodott a játék veleje – vagyis az autóvezetés élménye.

MEGÚJULT DRIVER

Azt már a Stuntman óta tudjuk, hogy semelyik cég nem képes olyan remekül összetörhető autókat modellezni, mint a Reflections. Berobbanva a plexi, lerepül a motorháztető, kinyílik a megvetemedett ajtó, amit aztán le is tép egy szembe jövő autó, és szikrát vet a betonon a gumi nélkül maradt felni. Ilyen „apró" kis műszaki malőrökkel márpedig feltétlenül számolni kell, mert ugyan egy alvilági sofőr fittyet hányhat a sebességkorlátozásokra, ugyanakkor ezt nem teheti meg

A New York két arcát bemutató sztori az eddigi legjobb Driver-történet; végre nem egy beépült zsarut, hanem egy igazi rosszfiút alakítunk.

A garázsban kedvünkre gyűjtögethetjük és tuningolhatjuk lopott autóinkat



ZENE A MÚLTBÓL

DRIVER 4 SOUNDTRACK

New York két arcát mutatja a játékban, és az Atari jóvoltából ez nemcsak látható, hanem hallható is. A jelen és a múlt ismert bandái nyomják a zenét az autóradiókból, összesen több mint 70 licenszelt számot, amelyek így különböző stílusok – hip-hop, punk, rock és dance – között csaponganak. A '70-es évek végén többek között David Bowie, Iggy Pop, Funkadelic, WAR, The Temptations, vagy Marvin Gaye a menő, és nyílván nem véletlen egybeesés, hogy a Blondie pont az 1978-as Parallel Lines albumáról énekli a One Way or Another. A jelenben ugyanakkor mai előadók – TV on the Radio, Kaiser Chiefs, The Roots, LCD Soundsystem, Secret Machines és a The Dead 60's – hallhatóak. Az Atari nagyon kitett magáért, mert külön a játékhoz is komponáltattak egy-egy számot többek között a Public Enemy, Grandmaster Flash, a Suicide, Arthur Baker, Mylo, Paul Oakenfold és az Audio Bullys legénységével.

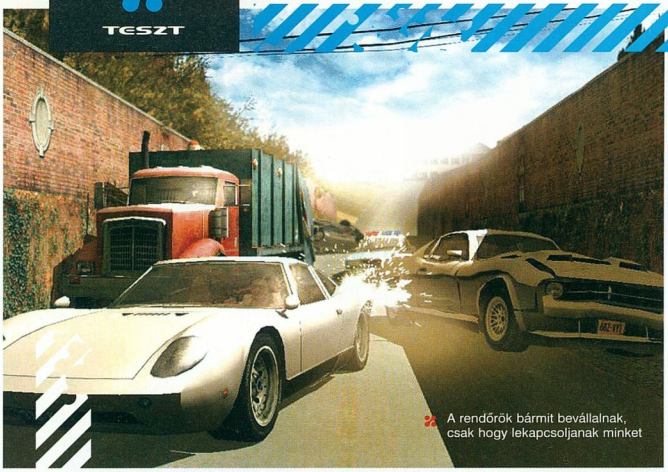
a fizika törvényeivel szemben. Hacsak nem egy felspécizett sportjárgányt vezetünk, úgy 100 mérföldes tempó fölött igencsak bizonytalanná válik az amerikai hodály autók úttartása. Jobb híján pedig ezekből válogathatunk leginkább, ugyanis a játék története ismét visszakanyarodik a '70-es évekbe, egészen pontosan 1978-ba. Noha a játék első két része is ezekben az időkben játszódott, ez a történet most nem kapcsolódik azokhoz.

A főhős személye önmagában is mutatja, hogy ez immár egy másik Driver, hiszen felhagytak a kötelező jófiú szereppel. Tanner nyomozó helyett most egy valódi alvilági alakot irányítunk. Hosszú haj, barkó, trapéznadrág: TK (The Kid) egy tipikus korabeli laza srác, aki New Yorkban kívánja realizálni az amerikai álmot, méghozzá minél gyorsabban, amit persze csak törvénybe ütköző munkákkal lehet megtenni. A maga szakmájában 18 életéve ellenére hamar nagy hírnévre tesz szert: ő a legjobb sofőr a városban. TK „öreg" haverja, Ray néhány évvel korábban ugyanonnan, valahonnan nyugatról érkezett a városba, mint hősünk, és ő is sofőrként kereste a kenyerét, de egy ideje már kiszállt a biznisből, és szerelőműhelyeket nyitott a város több pontján. Jó földijeként elszállásolja TK-t, és be is ajánlja a megfelelő helyeken – így aztán hamar beindul hősünk számára is a bolt.

PLAY! INFO

New Yorkban 100 aranyszínű csillagot rejtettek el a fejlesztők (50 darab van a két korszakban), ezek összegyűjtésével különböző tárgyakat kaphatunk.

Na, persze, csak fokról fokra. Eleinte a lányok futtatásából élő, mikrofonfejű Slink ad neki kisebb munkákat, majd a brutális humorú Mexikói, aztán a semmiből előtűnő, mindenkivel bizalmatlan Bishop bízza meg ezzel-azzal, mígnem egy minden hájjal megkent „üzletember", Candy segítségével eljut a nagykutya, Corrigan szolgálatába, aki azonban nem egészen az, akinek kiadja magát. A gyors ranglétramászásnak meg is lesz az ára: magasról óriásit lehet esni. TK röpke 28 évet elmélkedhet a hibáin a hírhedt Sing-Singben, majd az elvarratlan szálakat a mában kénytelen rendezni. Ez utóbbi fordulat pedig azért



A rendőrök bármit bevállalnak, csak hogy lekapcsoljanak minket

RELOCATE!

RAY SZERELŐMŰHELYEI

TK barátja, Ray nemcsak megszereli az autókat, de tuningolja is. No, de minek tuningolni egy autót, amit alighanem úgyis összetörünk? Nos, nem úgy van az, ugyanis az eltárolt autókat – még ha előzőleg roncsra változtattuk is – mindig eredeti állapotban kaphatjuk meg újra. A tárolás mellett a Relocate is egy igen hasznos garázsopció, amivel elkerülhetjük az unalmas üresjáratokat, tudniillik Ray bármelyik műhelyét választhatjuk kiindulópontnak.

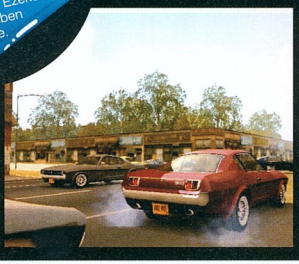
figyelemre méltó, mert így valójában nem egy, hanem két nagyvárosban furikázhatunk: az 1978-as és a 2006-os New Yorkban. Gyönyörködhetünk az ikertornyokban '78-ban, majd megnézhetjük a helyükön éktelenkedő árkokat 2006-ban. Természetesen nincs minden egyes felhőkarcoló egyedileg kidolgozva, viszont az összes nevezetesebb helyszín felismerhető még azoknak is, akik – mint jómagam – csak filmekben látták mondjuk a Times Square-t, vagy a Brooklyn-hidat.

LAZA KÖZBIZTONSÁG

A játék hangulata kétségkívül a GTA irányába tolódott el: gyalogosokat gázolhatunk halálra, vagy kihajolva az ablakon lövöldözhetünk. A minimapon nemcsak a járőrautók, hanem a bennük ülő fakabátok látósugarai is jelezve vannak. Külön körözési szintje van magának a főhősünknek, amit a jobb alsó sarokban mutat egy kijelző, és külön az aktuális autónak, amit pedig a másik oldalon, a sebességmérő mellet jelez egy kipirosodó csík. Az autóra csakis főbenjáró bűnök miatt vadásznak a rendőrök (leginkább csak a gyorshajtás számít, na meg a kisebb-nagyobb karambolok). Hasonlóan feltűnő bűncselekményt kell elkövetnünk a gyalogos körözési szint emelkedéséhez is. Az autólopást észre sem veszi senki, csak az autórablást – magyarán amikor kipenderítjük a tulajt a volán mögül. Igaz, az autó bűne is emberünk fejére száll, ha hősünket a rendőrök akkor azonosítják be, amikor épp kiszáll egy körözött járműből. Tetszetős a módszer, ahogy a két kijelző kombinálódik. Ha a zsaruk a pofánkra vannak rákattanva, viszont az éppen használt autó „tiszta", akkor az autó kijelzője egyben „gyanússág" kijelző is. Sokat időzve egy rendőr látósugarában, sárgán telítődik, és ha a végén kiszúrnak minket az autóban, onnantól már az autó is „sáros".

PLAY! INFO

Néhány kód a játékhoz: CARSHOW, GUNRANGE, IRONMAN, KEYSTONE, GUNBELT és ZOOMZOOM. Ezeket a cheat menüben üssük be.

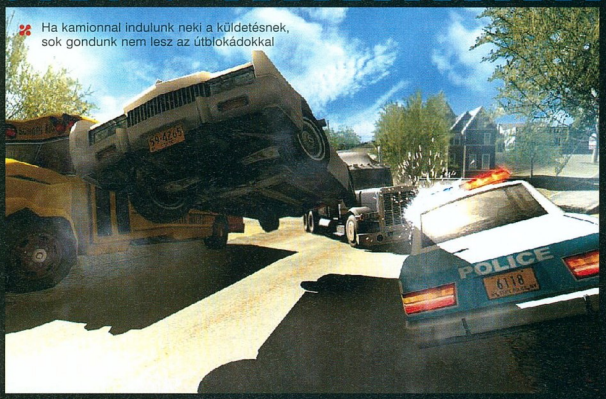


A LOPÁS BŰN – DE NÉHA HASZNOS

A küldetésrendszer szinte egy az egyben a GTA-ból lett kilopva. Személyi hívó csörgése jelzi, ha munka adódik (egyszerre akár több is), amelyek azután sárga pontokkal lesznek a térképen jelölve. A térképen egy tű segítségével nézelődhetünk: amire rámutatunk a hegyével, arról kérhetünk is információt. Ezt nem árt megtenni, mielőtt elindulunk valahova, nehogy aztán a helyszínen derüljön ki, hogy mondjuk a küldetés megkezdéséhez egy feltuningolt járgányra van szükség. Mindenféle illegális tevékenység szerepel a repertoárunkban: autótolvajlás vontató kocsival, tisztességtelen autóverseny, ahol az esélyeseket kell feltartanunk, börtönből szöktetés, és így tovább, egyre durvább dolgok. Néha gyalog kell harcolnunk, de a célzás most automatikus, úgyhogy ezek a részek kevésbé idegesítőek, mint a Driv3rben – és nincs is sok ilyen küldetés, ami bizony nem baj.

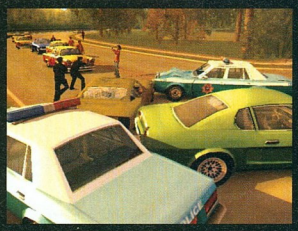
Úgyis a különböző járgányok realisztikus viselkedése az igazi élvezet a játékban. Szeretünk átvágni a parkokon? Akkor üljünk terepjáróba! Túl nagy a forgalom? Egy crossmotor, vagy egy chopper nyergében szlalomozzunk az autók között! Néha pedig az extrém járművek is jól jöhetnek. Velem előfordult, hogy busszal mentem pénzt behajtani: annak nem igazán tudták elállni az útját. Minden helyzethez dukál megfelelő járgány, és vannak igazi különlegességek is, mint mondjuk igényes sportkocsik.

A térképen a küldetések mellett piros pontokkal versenyek vannak jelölve: az ezeken nyert pénzt költhetjük tuningra. A térképen ugyan nincsenek feltüntetve, de vannak alkalmi munkalehetőségek is, melyekre lila ikonok figyelmeztetnek. Mily „eredeti" ötlet: például taxizhatunk. Igaz, sajnos nem olyan szabadon, mint a GTA-ban, hiszen már eleve csak megjelölt taxival van erre mód, az utaztatás pedig konkrét utasokkal, bizonyos határidőn belül történik. Gyakoriak az álarc ikonok: ezekkel rablók fuvarozására vállalkozhatunk. Vannak azután jópofaságok is: például jól fizető és igen szórakoztató móka elgázolni a zsaruk kedvenc fánkos bódéit – és egy sportkocsival még csak nem is nehéz elmenekülni. Ha ez mégsem sikerülne, az elrontott küldetések egy gombnyomással újraindíthatók, beleértve még a lényegtelenebb, alkalmi munkákat is. A hosszabb epizódoknál



Ha kamionnal indulunk neki a küldetésnek, sok gondunk nem lesz az útblokádokkal

A Driverek legjobb részei mindig is az észveszejtő tempójú autós üldözések voltak, és szerencsére ezek most is nagyszerűek.



továbbá ellenőrzési pontokat is beiktattak az unalmas és hamar idegesítővé váló ismétléseket elkerülendő.

EZ LENNE A MEGÚJULÁS?

A Driver eddigi részei híresek voltak a kicentizett küldetésekről, amikben igazán csak a hardcore játékosok lelték kedvüket – és ezen a fejlesztők változtatni kívántak. Most azonban mintha átestek volna a ló túlsó oldalára. Nincsenek szűk határidők, ráadásul irreális dolgokat művelhetünk. Elég vicces, hogy egy minket üldöző gengsztert úgy is lerázhatunk, hogy egyszerűen kirángatjuk a volán mögül, és elhajtunk az autójával. A rendőröktől is egyszerű megszabadulni. Csak akkor leszünk letartóztatva, ha kifejezetten megadjuk magunkat, s ahhoz ugyebár, hogy letartóztassanak minket, a fakabátoknak ki kell szállniuk az autójukból.

A megoldás tehát: leparkolva megvárjuk, míg kiszállnak az autóból, majd elütjük őket, azután pedig igyekezünk elkerülni az erősítést – és a nyugodt „alapállapot" hamar visszatér, így már átszállhatunk egy „tiszta" járgányba. Bizonyos körözési szintnél persze már lőnek ránk, sőt GTA-mintára SWAT kommandósok, majd helikopter is érkezik, de még ezeket is lelőhetjük. Emellett az is meglepően nagy könnyítés, hogy Ray garázsaihoz (vagy akár a manhattani legénylakásunkhoz) visszatérve, no meg a munkák végeztével a körözési szintünk automatikusan azonnal nullára csökken – azaz minden egyes küldetésre új lappal indulhatunk. No persze az ilyesfajta könnyítés alighanem a kor követelménye; a régi, tényleg kontrollerzúzó nehézségi fokkal ma valószínűleg már nem lehet komolyabb eladási sikereket elérni – no persze a Driv3r bukása után így sem garantált a dolog.

A játék fizikai engine-je szépen dolgozik: ez mindig is erőssége volt a Driver-sorozatnak. Megszámlálhatatlan mennyiségű darabra törhetők az autók, és maga a város is erőteljesen leamortizálható. A drótkerítéseken simán keresztülhajthatunk, kukákat, sőt konténereket sodorhatunk el, és padokat forgácsolhatunk szét, amint áthajtunk a Central Parkban piknikező családok között. Az emberek animációja határozottan jobb lett, és a nyüzsgés is nagyobb – igazi forgalmi dugók tudnak kialakulni. Kár, hogy szemlátomást sivár textúrák, és kevesebb árnyékolás lett ennek az ára. A közjátékok videói viszont szépek, különösképp az arcok teljesen élethűek. A bőrszín, az arcszőrzet és a mimika annyira tökéletes, hogy néha azt hihetjük, hogy valódi színészeket látunk – és csak amint premier plánról átvált a kamera kistotálra, akkor venni észre egy-egy merev kézmozdulatot, vagy furcsán álló csuklót.

Néhány pozitív változás letagadhatatlan, a több mint 30 küldetésével a legutóbbi résznél mindenképpen több és jobb ez a Driver, de azért túlzás a fejlesztők állítása, miszerint megújult a sorozat. Például egy öröklődő „betegségéből" csak nem tud kigyógyulni: a zsaruk még mindig átlátnak a háztömbökön, azaz a játék nem figyeli, hogy takarásban vagyunk-e. Ami pedig az összképet illeti: a sikeresen beültetett GTA-elemeken kívül nagyon is régivágású lett ez a Driver. Jó néhány autós üldözés egy az egyben Driver 2-es forgatókönyv szerint zajlik, a különleges epizódok közül a platóról lövöldözés meg a harmadik részből lett áthozva. Márpedig egy állítólag megújult játéknak semmiképpen sem déja vu érzést kéne a játékosban keltenie…

Lövöldözős részből szerencsére sokkal kevesebb van, és azok sem olyan idegesítőek, mint a Driv3r hasonló jelenetei

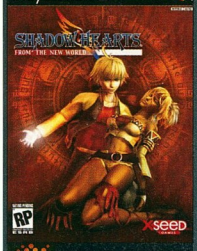
PLAY!

GRAFIKA	07	Szétzúzható autók, jó nagy város
HANG	07	Igényesen összeválogatott zenék
JÁTSZHATÓSÁG	09	Könnyen irányítható, mégis élethű vezetés
ÉLETTARTAM	07	Két-három nap a teljes végigjátszás

ÖSSZEGZÉS: Maga az autóvezetés mindig is élmény volt a Driver játékokban: e tekintetben talán még egy picit jobb is, mint egy GTA. Minden más vonatkozásban azonban a nagy konkurens mögött kullog.

74%

PLAY!
PlayStation 2



INFO

KIADÓ XSEED
FEJLESZTŐ NAUTILUS
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

írta: =Flatline=

SHADOW HEARTS 3: FROM THE NEW WORLD

Tény, hogy az első két rész is néha kihozta az emberből az : „Ezt most komolyan gondolták...?" mondatot, abszurditásában és karaktereit tekintve a harmadik Shadow Hearts messze kimagaslik a jelenlegi RPG-felhozatalból, beleértve a Magna Cartát is, melyben talán a valaha készített legérdekesebb arcokat és lényeket láttam.

Már az intró megnézése után érezni fogjátok, hogy itt bizony kőkeményen habzik a pezsgőfürdő, és kellemes dolgokban lesz részetek. Ugyan nem éri el az animáció minősége a Final Fantasy-sorozat mindig határokat és képzeletet feszegető minőségét, ám bőven helyt áll. Bár általában jellemző egy játékidőben bővelkedő RPG-re, hogy semmit sem lehet érteni a bevezető képsorokból, mégis mosolygós érzés kerített hatalmába megtekintése után. Nem véletlen, hisz a Shadow Hearts közel sem kezeli annyira komolyan és sötéten az amúgy okkult témákban bővelkedő történetet, mint azt gondolnánk.

ŐRÜLET

Legfőbb és legszembetűnőbb erényeként a karakterdizájnt emelném ki. Komolyan mondom, lányok-fiúk, a fejlesztők itt nem spóroltak a szörppel az extrémebbnél extrémebb karakterek megalkotásakor. Ha olyan világra vágytok, melyben indiánokkal és piromániás gitárosokkal egy csapatban lehet harcolni, ahol Hilda, az elfogyasztott kalóriák alapján alakot váltó lény az egyik szövetségesünk, ahol hemzsegnek a homokos boltosok, ahol a főhőshöz legközelebb álló női karakter speciális támadása tartalmazza a bugyijával történő manipulációt, nos... jó helyen jártok. Mielőtt azonban csapatostan rohannátok a boltba, hogy lássátok Shania kézimunkáját, ki kell ábrándítsalak titeket, ez nem erotikus játék, hanem abszolút normális... Leszámítva persze a sűrűn előtörő extremitást.

A történet szerint egy Johnny Garland nevű kiskölökkel kell rohangálnia a játékosnak; 16 éves és New Yorkban él (mely szintén meglehetősen fikcionális állapotban leledzik, lévén léteznek már mobiltelefonok, mégis számos autó és épület, plusz a karakterek öltözéke is a hatvanas éveket idézi). Már az első óra után letettem róla, hogy logikát keressek a dologban, inkább hagytam magam elvarázsolni a New Yorktól a Karib-tengeren át a Machu Picchuig terjedő utazás során. Nektek is ezt javaslom, sokkal élvezhetőbbé válik a dolog, ha nem próbáljátok meg logikusan nézni a világot.

Johnny tehát a főhős, ki nyomozóirodát nyitott apja halála után, és a csupa lehangoló, kisstílű megbízás után végre belecsöppen a tutiba, mikor egy bostoni professzor megkéri, hogy nyomozzon le valakit, akiről gyakorlatilag minimális infókon kívül semmit sem sikerül megosztania velünk. Nem kell sokáig várni, pillanatokon belül felpörögnek az események, és már kezdődik is a karakterfejlődés és a harchegyek, melyek elengedhetetlen, innovatív és legtöbb esetben élvezetes részét teszik ki a játéknak.

JUDGEMENT RING

Minden csata, minijáték vagy egyéb beavatkozást igénylő esemény alatt felugrik egy elsőre

nagyon bonyolultnak tűnő, leginkább egy ósdi órához hasonlító kör, mely angolul a „judgement ring" nevet kapta, amit legkézenfekvőbben döntéshozó körnek fordítanék. Nem kell Sharon Stone-nak lenni hozzá 155-ös I.Q.-val, hogy rájöjjünk, minden kiosztott sebzést, a cselekedeteink (például az alkudozás vagy a gyógyítás) sikerességét vagy sikertelenségét ez fogja befolyásolni. Minél többször sikerül eltalálni az egyes karakterek hajszálvékony, extra sebzést adó zónáit, annál nagyobbat fog hősünk kiharapni az ellenfél gyomrából, plusz annál több esélyünk lesz arra, hogy két-, három- vagy akár négyfős kombóval pancsoljunk be az ellenfélnek.

Stratégiai tervezést is igényelnek a harcok, hiszen földön, levegőben és a kettő között is találkozhattok rosszfiúkkal. Egyik síkból a másikba bizonyos ütésekkel átpattinthatók a mocskok, így kifejezetten látvá-

nyos támadásokat hajthatunk végre. Tovább bonyolítja a helyzetet az, hogy a döntéshozó gyűrű működését egyre jobban befolyásolják az előrehaladással egyetemben a bossok és az erősödő ellenfelek, no meg mi magunk is a szintlépésekkor, így aztán sosem lesz két egyforma küzdelem! Mindemellett ügyesen kell használni a tartalékoló stratégiát, amelynek segítségével az eltárolt idő felhasználható dupla támadásokra, még speckóbb mozdulatokra, egyéb tápos megnyilvánulásokra; ezzel mindenképpen érdemes trükközni.

PLAY! INFO

A játék során olyan csapattagokkal találkozhatunk, mint Mao, a folyamatosan tejet ivó macska, vagy Frank, aki európai létére képzett az amerikai ninja-tudományokban!

RENGETEG FELADAT

Sajnos, a fejlődés egyetlen útja a játékban a mellékküldetések teljesítése. Sok extra tárgyat – melyre szüksége lesz a karaktereknek a saját kasztjukban történő fejlődéshez – kizárólag ezek teljesítésével szerezhetünk meg. A fő sztorivonalat leginkább annyiban érintik a küldetések, hogy zavaróan elvonják a figyelmet a karakterek személyiségfejlődésétől (ergó addig nem tudni meg apróbb és jelentősebb háttérinformációkat a társakról, vagy magáról a főhősről, míg egy elég repetitívvé váló küldetést nem teljesítünk – ám ezek javarészt ugyanolyan rövidek és unalmasak mindenkinél). Ha jól számoltam, körülbelül a játékidő negyedét-felét töltöttem elsőre feleslegesnek tűnő dolgok utáni szaladgálással, nem törődve a sokkal hangulatosabb központi sztoriszállal. Nem bántam meg, de biztos vagyok benne, hogy sokak hátráltatva érzik majd magukat a csilliónyi oldalvágánytól.

Talán nem lepek meg senkit, ha azt mondom, grafikailaf a SH3 úgy néz ki, mint bármelyik igényes RPG. A karakterek sokkal kidolgozottabbak, mint a környezet, bár igazából arra sem lehet panasz, a PS2 megdolgozik a pénzéért rendesen. Bár kicsinek találtam a területek nagy részét (az amerikai nagyvárosok legtöbbje itt három utcából és négy épületből áll), azok legalább igen hangulatosak voltak. Zeneileg abszolút tetszett, nem egykaptafa-

stílust használnak, hanem minden létező jót kevernek, sokszor találkoztok homlokegyenest különböző stílusokkal majd, ami a játék előnyére válik.

Csak javasolni tudom a Shadow Hearts 3-at, mindenképp a sorozat legerősebb egyede, aki szerette a Star Oceant, a Final Fantasy utóbbi egynéhány részét, és épp van egy szabad hete, mindenképp próbálja ki, nem fog csalódni... Feltéve persze, hogy megbékél a felettébb szürreális, elvont és igencsak bizarr világgal.

PLAY!

GRAFIKA	08	Imádnivalóan őrült Amerika
HANG	07	Gyenge szinkron, zseniális zene
JÁTSZHATÓSÁG	07	A Judgement Ring elég fura rendszer
ÉLETTARTAM	09	40 óra - és a vége a legjobb!

ÖSSZEGZÉS: Rendkívül szórakoztató kaland a Shadow Hearts 3. Ez leginkább csodálatosan groteszk világának, azaz Amerika meszkalinos víziójának köszönhető, no meg a teljesen őrült karaktereinek. A harcrendszerrel vannak apróbb gondok, de kipróbálása így is ajánlott!

83%

INTERJÚ SÁNDOR CSABÁVAL

Play! magazinnál fontosnak tartjuk, hogy a nagy sztárok mellett leüljünk beszélgetni a magyar piac legfontosabb szereplőivel, azokkal az emberekkel, akik nélkül talán ma a PlayStation és konzoljátékok közel sem lennének olyan népszerűek. Az interjúsorozat első állomása természetesen a Sony Magyarország főhadiszállása volt, ahol Sándor Csabával, a Sony értékesítési marketingvezetőjével beszélgettünk.

PLAY!: Szia, Csaba! Mesélnél egy kicsit magadról? Hogyan és mikor kerültél a Sonyhoz?

Szia! Hú, ez már nagyon régi történet. 1997 szeptemberének elején kezdtem a Sony Magyarországnál, azaz már kilenc éve dolgozom itt. Már a kezdetektől fogva hozzám tartozott a PlayStation-világ, de akkor még a munkám legnagyobb részét az LCD monitorokra fordítottam. Később megkaptam az autó hi-fi részleget is, de a játékpiac olyan mértékben nőtt, hogy három éve már csak és kizárólag a PlayStationnel foglalkozom. Szerencsére két éve segítséget is kaptam Takács Györgyi marketing menedzser személyében, így a stratégiai döntéseket azóta együtt hozzuk meg.

PLAY!: Milyen változásokat hozott az elmúlt kilenc esztendő?

Rengeteget. Mind termékoldalról, mind szoftveroldalról, mind pedig a közép-európai régió megítélése szempontjából. A '90-es évek végén Magyarország a Sony szempontjából a „futottak még" kategóriába tartozott. A londoni központnak természetesen fontos volt a PlayStation, érdekelte, hogy milyen eladásokat produkálunk, de igazából nem nagyon folytak bele a tevékenységünkbe. Ahogy fejlődött a piac, és vált egyre fontosabbá a régió, annál több és nagyobb támogatást kaptunk. Megjelentek nálunk is a központi reklámok, több promóciós lehetőséggel élhettünk, így kiszélesedtek a lehetőségeink, amiknek hatására egyre jobb értékesítési számokat produkáltunk.

Ha a termékoldalt nézzük, akkor vissza kell kanyarodnunk a 2000-es évhez, amikor, ugye, megjelent a PlayStation 2. Ez hihetetlen nagy változást hozott a Sony Magyarország és a játékosok életébe. A játékosok először azt tapasztalták, hogy az új platformon sokkal szebbek a játékok, amit később a termékskála kiszélesedése követett. A klasszikus konzoljátékok (verekedős, platform, versenyjátékok stb.) köre dinamikusan nőtt. Ma már a valós idejű stratégiák kivételével minden műfajhoz hozzáférhetünk PS2-n, ráadásul megjelentek a kizárólag PS2-höz kapható hardware-es kiegészítők is. Az EyeToy, a Singstar és a Buzz! nagy lépést jelentett az interaktív szórakoztatás felé, és olyan játékosokat is elértünk velük, akik eddig idegenkedtek a platformtól.

PLAY!: És mi változott értékesítési oldalról?

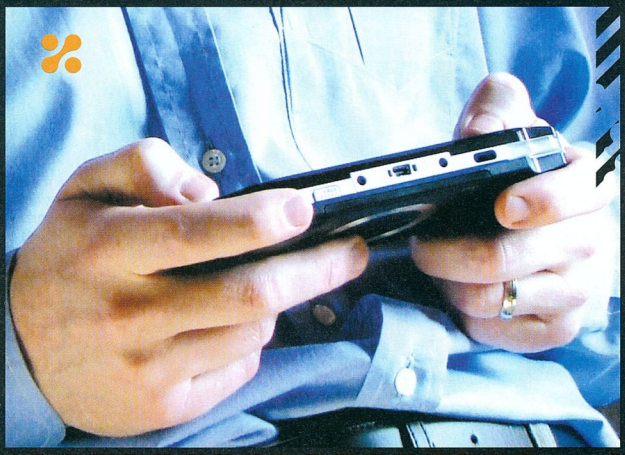
Ebből a szempontból ugyanolyan, ha nem nagyobb változások történtek, mint a termék- és a szoftveroldalról. Amikor indultunk, akkor még nem voltak fejlett bolthálózatok. A multik még közel sem voltak olyan számban a piacon, mint ma. Akkor még a kiskereskedések uralkodtak. Az akkor aranykorát élő Sony szakbolt, a Murányi mára már teljesen eltűnt a piacról. A kiskereskedők a háttérbe szorultak, és a multiké lett a főszerep. A rengeteg Media Markt, Tesco, Cora, Electro World, Saturn hozza a forgalmunk nagy részét. Ezek a cégek az ország majdnem minden városában megtalálhatók, így mind a konzolok, mind pedig a szoftverek akadálytalanul jutnak el a vásárlókhoz. Ha a forgalmat nézzük, akkor kijelenthetjük, hogy évről évre 40-50%-os növekedést produkálunk. Fontos megjegyezni, hogy a PlayStation 1-et tavaly kivontuk a forgalomból. Az első gépnél közel nyolc év kellett ahhoz, hogy nagyjából elérjük a maximumot. A PlayStation 2-n ugyanehhez a szinthez – ami még közel sem a tető – mindössze 5 év kellett.

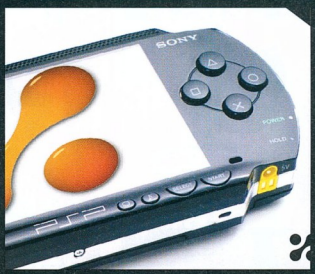
Egy dolog biztos: amikor Európában megjelenik a PlayStation 3, Magyarországon is kapható lesz!

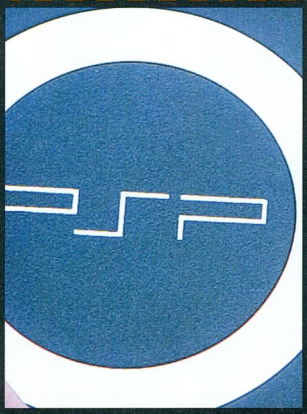
Mindez sikerülhetett volna még hamarabb is, de, sajnos, eddig minden évben termékhiánnyal küzdöttünk, talán 2005 karácsonya volt az egyetlen, amikor nem fogyott el az ünnepek előtt a készletünk. Nem beszéltem még a szoftverekről. Míg régen örültünk, ha pár száz példány elment egy játékból, addig ma többezres eladásokat produkálunk. Persze, ehhez hozzátartozik, hogy ma Magyarországon az eladott PS2-k száma jócskán 100 ezer felett van.

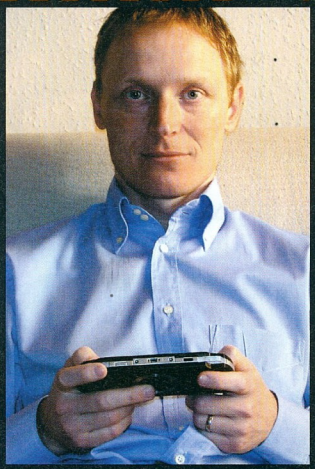
PLAY!: Ha már a játékoknál tartunk, akkor semmiképpen sem mehetünk el a magyar feliratokkal ellátott 24 The Game mellett. További játékok magyarítását is tervezitek?

Az eladásaink évről évre nőnek. Idén el jött az ideje annak, hogy végre magyar feliratot készítsünk egy játékhoz. Ez a lépés gazdaságilag még nem feltétlenül éri meg, de nekünk ez hosszú távú befektetés. Szerintem ez elkerülhetetlen lépés volt, hiszen ki kell szolgálnunk a hazai vásárlókat a lehető legtöbb téren. Reményeim szerint ezzel a lépéssel be tudjuk bizonyítani, hogy a honosítással sokkal többet el lehet adni egy termékből. Most végre valóra vált egy régi álmom. Remélem, beváltja a hozzá fűzött reményeimet. Hosszú évek munkája ez. Régen azért küzdöttünk, hogy legalább a doboz magyarul legyen, aztán a kézikönyvvel is honosítva lettek, most, ugye, megjelent a Sony Magyarország életének első feliratos játéka. A következő lépés a szinkron lesz, de hogy mikor, azt sajnos

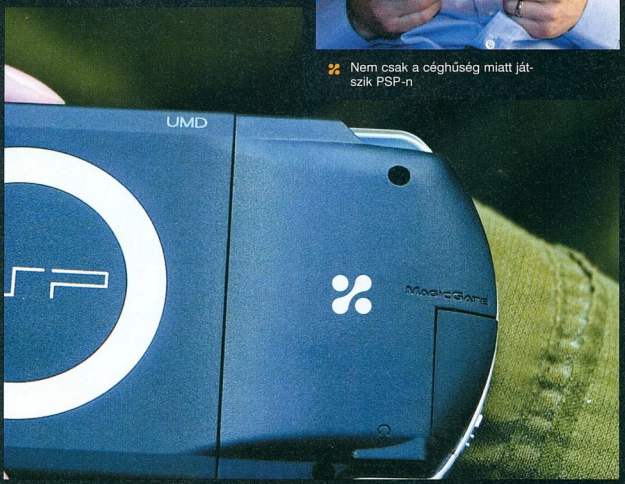








Nem csak a céghűség miatt játszik PSP-n



nem tudom megmondani – az biztos, hogy dolgozunk az ügyön.

PLAY!: Tavaly az európai premierrel egy időben nálunk is debütált a PSP. Sikeres lett az első Sony kézikonzol?

Az indulásnál vegyes érzelmeim voltak. Azt tudtam, hogy a gép nagyon jó és a tudásához képest nem is drága, de azt is tudtam, hogy a hazai átlagkeresetekhez képest ez prémiumkategóriás termék lesz. Kíváncsian vártam, hogy bejönnek-e a terveink. Utólag azt kell, hogy mondjam, nagyjából jól becsültük meg a keresletet. Pontos számokat nem adhatok ki, de több ezret adtunk el belőle, amihez hozzájön még a jelentős szürkeimport is.

PLAY!: Nem beszéltünk még az árpolitikáról…

A játékszoftverek ára az elmúlt kilenc év alatt szinte semmit sem változott. Egy nyitócím ára ma nagyjából 16 ezer forint, míg régen 14 ezer körül volt. Sok játékos számára ez borsos ár, de pontosan nekik lett kitalálva a Platinum-sorozat. A nyitócímek a megjelenés után 6-9 hónappal ebbe a kategóriába kerülnek. Ha valaki most bemegy a boltokba, akkor olyan nagyszerű játékokhoz juthat hozzá nagyjából 6000 forintért, mint a Tekken 5, a God of War és még sorolhatnám. Ez az ár nagyjából két igen olcsó DVD- film árával egyezik meg, de szerintem sokkal hosszabb ideig tartó kikapcsolódást nyújt.

PLAY!: Az olvasókat és engem is leginkább a következő generációs konzol, a PS3 érdekli. Tudsz mondani erről valamit?

Sajnos, erről semmit sem mondhatok. A Sony most is egy olyan játékkonzolt szeretne készíteni, ami a jövőbe mutat, de konkrétumokat nem árulhatok el. Várnotok kell az E3-ig, ott úgyis minden kiderül.

PLAY!: Köszönjük szépen a beszélgetést. Majd a PS3 premierje után újra leülhetnénk megbeszélni a játékosok legjobban várt következő generációs konzoljának, a PS3 bevezetésének tapasztalatait. Addig sok sikert kívánok nektek!

Én is a Play!-hez. Természetesen a PS3 hazai premierje után is állok a rendelkezésetekre.

PLAY!: (A PlayStation konferencia kapcsán villámgyorsan felhívtuk Csabát, akit éppen sielés közben sikerült elkapnunk) Szia! Nem is zavarunk, mindössze egyetlen kérdésünk lenne: a pár órája bejelentett november 11-i PS3-megjelenés Magyarországra is vonatkozik?

Részleteket egyelőre nem tudok mondani, de egy dolog teljesen biztos: amikor Európában megjelenik a PS3, Magyarországon is a boltokba kerül!

INFO

GYÁRTÓ SONY
SÚLY 260 G (AKKUVAL EGYÜTT)
KÉPERNYŐ 480 x 272 (PIXEL)
MÉRETEK 170 x 74 x 23 (MM)

PSP

A PSP rengeteget tud önmagában is, ám az ember már csak olyan, hogy sosem elég neki a jóból, mindig többet akar. A szemközti oldalon levő összeállításunk pontosan az ilyen, a PSP tudását kiegészítő, bővítő ketyerékről szól, de természetesen később ejtünk szót az újabb UMD-filmekről, no meg olvasói kérésre alaposan elmagyarázzuk, hogy saját videóinkat milyen eljárással lehet PSP-kompatibilissé tenni és átmásolni a kis gépre. Hasonló óhajokat-sóhajokat továbbra is várunk, igyekszünk lehetőségeink szerint minden kívánságot teljesíteni.

PLAY! INFO
A Sony eddig 15 millió PSP-t szállított le a világ elektronikai boltjaiba.

A PSP JÖVŐJE, A JÖVŐ PSP-JE...

Amikor közel két éve bemutatkozott a PlayStation Portable, a Sony rengeteg kiegészítőt ígért hozzá, ám ezek közül egyelőre egy sem készült el. A márciusban megrendezett PlayStation-konferencián azonban Ken "Mr. PlayStation" Kutaragi megerősítette, hogy készülnek a kiegészítők, csak éppen, mint minden jó dologhoz, ehhez sok idő szükséges. Év végén érkezik a kamera és a GPS, várhatóan a májusban megrendezésre kerülő E3 kiállításon mutatkozik be a netezést megkönnyítő billentyűzet, és a listát bőven lehetne folytatni. Alábbi összeállításunkban a már bejelentett, illetve általunk várt kiegészítőket mutatjuk be - természetesen a képek még nem e cuccok végleges alakját mutatják.

PSP Billentyűzet

Ez várhatóan a PSP alsó oldalához lesz kapcsolható, és az internetezésben, emailek írásában lesz hasznos.

GPS Rendszer

Idén októberben készül el a PSP-s helymeghatározó, amelyhez természetesen térképprogram is lesz.

WINCHESTER

Ugyan hivatalosan nincs szó arról, hogy készülne új PSP, de egyre több pletyka szól egy kicsit áttervezett, merevlemezzel szerelt változatról.

SVÁJCI Bicska

Szép dolog a GPS meg a kamera, de mi van, ha egy konzervvel kerülünk szembe? A megoldás egy svájci bicska kiegészítő lenne, reméljük ezt is megérjük...

EYETOY Kamera

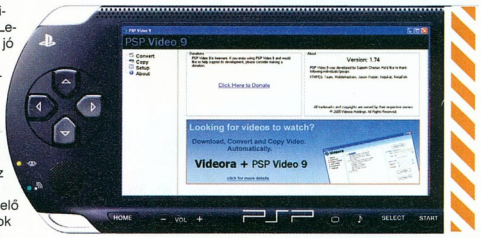
Természetesen PSP-hez is lesz EyeToy, amellyel nem csak új játékokat kapunk, de netre kapcsolódva videotelefonálni is tudunk majd.

KÉSZÍTSD EL A SAJÁT MOZIDAT!

Azt valószínűleg mindenki tudja, hogy a PSP alkalmas mozifilmek lejátszására is. Arról is beszámoltunk már, hogy milyen módon lehet felmásolni a memóriakártyára a netről letöltött PSP-formátumú filmeket, arról azonban még nem volt szó, hogy hogyan tudjuk mi magunk a kedvenc mozijainkat, sorozatainkat PSP-formátumúra konvertálni egy PC segítségével.

AZ ELSŐ LÉPÉS

Mindenekelőtt szerezzünk be egy nagyobb Memory Sticket, hiszen minél nagyobb a hely, annál több videó fér el a kártyán. Lehetőleg 1 GB-ost, mivel arra a játékállások mellett simán felfér jó egy óra film is. Egy TV-ből bedigitalizált Simpsons-epizód nagyjából 80 megabájt helyet foglalt el, egy jobb minőségű jelenet – mondjuk az Aliens híres 15 perces jelenete, amikor Ripley a királynővel küzd; mi ugyanis ezzel próbálkoztunk – már 125 MB lett. Ebből következik, hogy aránylag jó tömörítés mellett egy Jóbarátok-rész 260-280 MB-ot tesz ki, így egy 1 gigás kártyára három epizód biztosan ráfér. Szóval, ha megvan a memóriakártya és kiszemeltük a nekünk tetsző mozit (ez bármilyen, Windows alatt lejátszható formátum lehet azaz például .avi, .mov, .wmv kiterjesztésű), szerezzünk be egy megfelelő tömörítő programot. Az interneten szabadon terjengő változatok közül nekünk a PSP Video 9 tűnt a legkezelhetőbbnek, így azt ajánljuk, hogy te is ezzel próbálkozz!



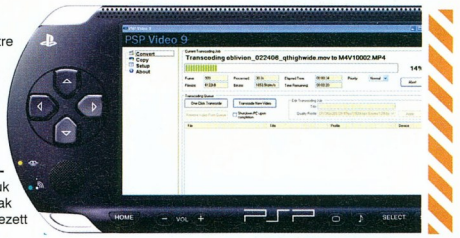
AZ ÁTALAKÍTÁS

Először is töltsük le a programot a www.pspvideo9.com honlapról, majd telepítsük fel. Az indítás után (**1. ábra**) a gép azonnal megpróbálja megtalálni az USB-porton összekötött PSP-nket, ezért érdemes azt már korábban csatlakoztatni. Ennek a manővernek az az egyetlen előnye, hogy az elkészült mozit a copy, azaz a másolás utasítást kiadva azonnal felmásolhatjuk a PSP-re. A program legenerálja az alkönyvtárat is (a mozikat ugyanis nem az értelemszerűnek tűnő Movies mappába kell másolni, hanem valamiért egy hosszú, betű- és számsorozatból álló könyvtárba), így, amint kezünkbe vesszük a gépet, máris mindenféle gond nélkül lejátszhatjuk a mozikat. Ha nincs kéznél a PSP, akkor sincs baj, mivel ekkor meg kell adnunk a számítógépünkön egy már létező könyvtárat, ahová a segédprogram lementi az átalakított fájlt az őrületes könyvtárstruktúrával együtt!

ÉS VÉGÜL...

A konvertálás előtt mindenképpen nézzük meg a beállításokat. A Setupra klikkelve megjelenő menü (**2. ábra**) felületén mindent testre szabhatunk. Megadhatjuk a PSP-t helyettesítő virtuális könyvtárat, beállíthatjuk, hogy milyen minőségben konvertálja le a program a kiválasztott filmeket. A minőség rontásával természetesen tárhelyet nyerünk, én azonban az alapbeállításnál gyengébbre sosem vettem a tömörítés mértékét, mivel így nagyon jó minőségű és még elfogadható méretű filmeket kaptam.

Ha mindezzel megvoltunk, nyomjuk meg a convert gombot (**3. ábra**), majd kattintsunk a Transcode New Video gombra, és válasszuk ki a merevlemezünkről a konvertálásra kiszemelt filmet. Ezután csak egy dolgunk maradt. Indítsuk el a konvertálást, majd az így keletkezett filmet másoljuk fel a PSP-re.

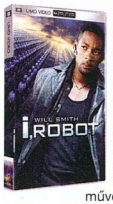


UMD MOZIFILMEK

Előző számunkban készítettünk egy kisebb összeállítást az interneten megvásárolható UMD-filmekről. A nagy érdeklődésre való tekintettel folytatjuk a sorozatot. A recept most is ugyanaz: látogassunk el például a www.amazon.co.uk honlapra, ahol több mint 300 film közül választhatunk. Az angol nyelvet nem beszélő PSP-tulajoknak sajnos még mindig nem tudunk alternatívát nyújtani, ők velünk együtt maximum abban reménykedhetnek, hogy a hazai forgalmazók mielőbb potenciált látsanak a filmpiac e szegmensében is, és ígéretükhöz híven mihamarabb megkezdjék a filmek hazai forgalmazását.

ÉN, A ROBOT

A jövőben járunk, ahol az ember egyre inkább kiszolgáltatott az emberszabású robotok munkájának. A Föld lakói mindig is bizalmatlanul tekintettek a gépekre, és évszázadokra volt szükség ahhoz, hogy az emberek elfogadják a tudósok érveit, miszerint a gépek nem térhetnek el a robotika törvényeitől, amelyek megtiltják, hogy a robotok kárt okozzanak emberi lényekben. Amikor azonban egy tudóst holtan találnak, és a bizonyítékok látszólag megcáfolhatatlanul az egyik humanoid robot bűnösségét igazolják, elszabadul a pokol és a világ ismét rettegni kezd a gépektől... Isaac Asimov megfilmesíthetetlennek hitt műve a fanatikusok legnagyobb meglepetésére nagyszerűre sikerült. A csavaros történetet, pergő akciót és nagyszerű vizuális effektusokat felvonultató mű így nem hozott szégyent a mester hagyatékára, s tette mindezt úgy, hogy azoknak a nézőknek is nagyszerű kikapcsolódást nyújtott, akik világ életükben kerülték Asimov műveit. A popcorn és az intelligens tudományos fantasztikus film határvonalán egyensúlyozó művet bátran ajánljuk minden olvasónknak.

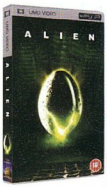


CHARLIE ÉS A CSOKIGYÁR

A Csokigyár egy igazi klasszikus mese, ahol a jó (aki egyben szegény is) elnyeri méltó jutalmát, míg aki kapzsi (esetleg mohó, agresszív vagy akaratos), az bizony pórul jár. Charlie a falu szélén él, családja olyan szegény, hogy a káposztalevesbe néha még káposzta sem jut. Amikor Wonka úr, a közeli csokigyár elnök-vezérigazgatója sorsolás útján néhány gyermeket meghív az üzembe, ő is köztük van, és így megkezdődik csodálatos utazása. Merthogy a Wonka-csokigyár különleges hely, ahol oompa-loompa nevű lények keverik a csokitavat, kísérleteznek az ízét soha el nem vesztő rágóval és betanítják a diót pucoló mókusokat. Tim Burton ezúttal is nagyszerűt alkotott, a Csokigyár fiataloknak és időseknek egyaránt igen szórakoztató film, természetesen PSP-n is.

ALIEN

A Nostromo csillaghajó évekkel ezelőtt hagyta el a Földet, és még évek telnek el, mire – küldetésük befejezésével – visszaérkezhetnek oda. A legénység hibernálva várja, hogy a központi számítógép néhány héttel a hazaérkezés előtt kiolvassza őket. Bár még messze van a szülőbolygó, a dehibernációs program mégis elindul: különleges helyzet áll fenn. Egy közeli bolygóról titokzatos rádiójelek érkeznek. A legénység néhány tagja megkeresi a jel forrását, és legnagyobb megrökönyödésükre idegen űrhajó roncsára bukkannak. A roncsban a titokzatos idegen holttestén kívül különös, lüktető, tojásszerű képződményeket is találnak. Az egyik tojásból félelmetes, skorpiószerű lény robban elő, és azonnal rátelepszik a közelben álló űrhajós arcára... Ridley Scott klasszikus sci-fi/horrorfilmje felújított képpel és hanggal került az UMD-lemezre. Minden filmrajongó gyűjteményében ott a helye!



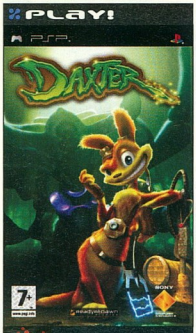
ROBOTOK

A Jégkorszak alkotóinak új, fergeteges vígjátéka egy olyan világban játszódik, ahol csak robotok élnek él. Rodney, az ifjú és idealista gépember a külvárosban nő fel, de sokkal többről álmodik: tervező szeretne lenni, mérnök, aki megszépíti a világot. Elindul hát a nagyvárosba, hogy mestere, Nagy Páka tanítványául szegődjön. Ám a világ, melybe belekerül, a vasnál is keményebb szabályoknak engedelmeskedik. Úgy tűnik, Nagy Pákát az újításoknál jobban érdeklik a frissítések, profik helyett a profit izgatja. Rodney azonban nem hajlandó kiverni mikroprocesszoraiból az álmait. Segíti ebben őt egy áramvonalas robotlány és néhány rozsdás barát. A Robots a fiatalabb korosztályt célozza meg, így akik felnőttes poénjai miatt szerették a Jégkorszakot, azoknak nem biztos, hogy bejön.

PSP TESZTEK

ÓRIÁSI JÁTÉKOK, KIS KÉPERNYŐN!

Minden kiadó a tavasz végére tartogatja nagy játékait, így aztán a mostani kínálat kicsit talán szegényesnek tűnhet – legalábbis első pillantásra. Ez a hónap ugyanis a PSP talán legjobbja volt a programok minőségét tekintve; a Daxter akár PS2-n is megállná a helyét, a SOCOM a kis gép legjobban irányítható akciójátéka lett, a Pro Evo 5 pedig hozza a nagytestvér színvonalát.



INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ READY AT DOWN
JÁTÉKOSOK SZÁMA 2 JÁTÉKOS

DAXTER

KIT ÉRDEKEL JAK?!

A PSP eddigi történetében a Liberty City Stories megjelenésével olyan csoda esett meg, amire senki sem számított. A kiváló játékot ugyanis egy az egyben – csekély grafikai tuningolással – kiadják PlayStation 2-re is. Azok számára, akik a kézikonzolokat csak gagyi, lebutított játékgépnek hitték, hatalmas arculcsapás lehetett ez a hír, hiszen kénytelenek voltak beismerni, hogy a Sony kézmasinájára PS2 színvonalú, teljes értékű játékok jelennek meg. A GTA sikertörténetéhez hasonló dicsőséges adalmenetet futhat be a Ready at Dawn legújabb játéka a Daxter is. A döbbenetes képi világgal megáldott Daxter ugyanis nemcsak az eddigi legszebb PSP-s játék, hanem mindenképpen az egyik legjobb is. A kis zsebgép által életre keltett világ elmondhatatlanul részletgazdag, a játékmenet sokoldalú, így nem lennék meglepve, ha hamarosan bejelentenék, hogy kiadják PS2-re is.

JAK ANd DAXTERTŐL ÖRÖKÖLVE

A Daxter PSP-s verziója az alapművet készítő Naughty Dog közreműködésével készült a Ready at Dawn friss fejlesztőstúdiónál. A játék világa és karakterei így megszólalásig hasonlítanak a PS2-n megismert Jak-sorozatban látottakkal. A különbség mindössze annyi, hogy ez a szemet káprázató világ immár egy tenyérnyi képernyőn kel életre, sokszor olyan grafikai megoldásokat használva, hogy a látottak simán összetéveszthetők a nagytestvérével. Meg merem kockáztatni, hogy egy-egy pályarészlet jobban néz ki, mint PS2-n.

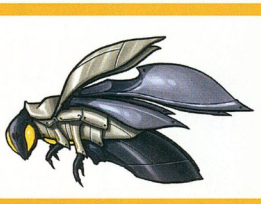
A Daxter tehát megörökölte a világot annak minden bájával és fantáziájával együtt, újra találkozhatunk Jakkel, akit az intróban a szemünk láttára rabolnak el, így a feladatok kizárólag Daxterre, a játéktörténelem egyik, ha nem a legviccesebb karakterére hárulnak. A Daxterben a küldetéseket a Jak 2-ből megismert módon, több hatalmas városban vehetjük fel. A pontból B-be kis motorkerékpárunkkal juthatunk el. Lényeg a lényeg, a Daxterben minden a régi, a világ változatos és monumen-

Elektromos légycsapónk főleg az első időkben lesz a segítségünkre

ELLENFELEK

A Daxterben az ellenfeleink egytől egyig a világot ellepő rovarok lesznek. Minden fajnak megvannak a maga gyengéi. Némelyik ellen a mérges gáz a leghasznosabb, mások ellen a lángszóró, míg vannak, akikkel szemben

az elektromos gránáttal vehetjük fel a harcot a legeredményesebben. Ugyanez a helyzet a főellenségekkel is. Mindegyik gonosztevőnek megvan a maga gyengéje. Mindig figyeljük meg, milyen módon támad,



és melyik az a pillanat, amikor hozzáférhetünk sebezhető pontjához. Szerencsére minden egyes főgonosz más és más taktikát igényel, így egytől egyig kihívásokkal teli küzdelmeket ígérnek!

tális, a karaktereket rendkívül jól eltalálták, az átvezető mozik viccesek és nagyszerűen megrendezettek, a játékmenet mindvégig változatos, a különbség csupán a főhős személye.

KÜLDETÉSEK

Sokat beszéltünk már a Daxter grafikájáról, de nem esett még szó a küldetésekről. Szerencsére a Daxter amennyire szép, annyira változatos is. Minden egyes világ más hangulatú megjelenítést és a pályához passzoló kihívásokkal teli megoldásokat kapott. A fő feladatunk a várost megszálló rovarok likvidálása, amihez elektromos légycsapónkat és a kis tartályos permetezőkannánkat használhatjuk. A kanna tartalmát a D-paddel változtathatjuk: a játék elején csak zöldes méreggel irthatjuk az ízeltlábúakat, később napalmmal is megtölthetjük, majd elektromos bombákat is kilőhetünk vele. A fegyver gyilkoló funkciója mellett egyfajta jetpackként is használható, méghozzá úgy, hogy a felugrást követően a kör gombot lenyomva rákapaszkodhatunk a fecskendőre, így Daxter Boba Fett módjára lebegni kezd. Minden egyes töltet más és más magasságokba képes repíteni minket, így ha nem jutunk fel a kívánt magasságba, vagy éppen túl magason repülünk, akkor próbálkozzunk más töltőanyaggal. Ezt a funkciót rengetegszer fogjuk használni a játék alatt, a legtöbb platform ugyanis csak így érhető el.

Fecskendőnket ezek mellett logikai feladatok megoldására is használhatjuk. A hatalmas jégkockákat például méretre olvaszthatjuk velük, így olyan helyekre is elérhetünk, amelyekről nem is feltételeztük, hogy megközelíthetők. Az ilyen és ehhez hasonló logikai feladványokkal úton-útfélen találkozhatunk. Lesz olyan, amikor friss barátságot kell kötnünk egy apró bolhával, aki befér két nyáklap közé. A bolhát irányítva ügyességi-logikai feladvány formájában kell a kóbor áramokat semlegesítenünk. Lesz olyan is, amikor egy hatalmas túlnyomásos tartály előtt állva a mutatókat figyelve a megfelelő gomb lenyomásával kell csökkenteni a nyomást. A legviccesebb feladat az volt, amikor egy hatalmas cápa állta utunkat, és képtelenek voltunk addig átlebegni a folyón, amíg valamilyen módon el nem tereltük a figyelmét. Ehhez el kellett rohannunk a jégtáblákba fagyott halakat szállító kampókig, majd fel kellett olvasztani a jeget és várni, hogy a falánk dög bekapja a kis halat, és így felakadjon a kampóra.

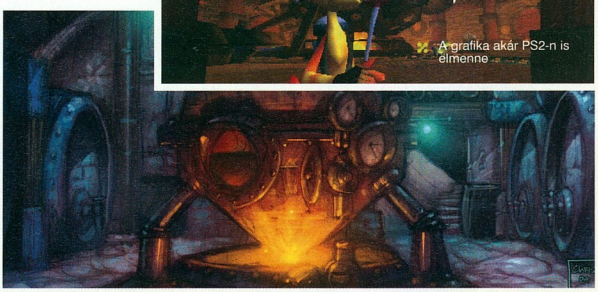
Fontos megjegyezni, hogy a játék során különböző álmokat nyithatunk meg, amelyek a főszereplői mi leszünk. A megnyitott álmok valóra váltásához feküdjünk le Daxter ágyára. Ekkor egy menüből kiválaszthatjuk az elérhető történeteket, amelyek egytől-egyig valamelyik filmsiker paródiái. A mátrixos pályán például Agent Smith bogarakat kell vesén rúgnunk. Ha végeztünk a feladattal, Daxter felébred és elkiáltja magát: „I know kung-fu"; és máris egy új mozdulattal lettünk gazdagabbak (lesz még többek között Gyűrűk ura-, Braveheart- és Indiana Jones-álom is).

Minden tekintetben csodálatos játék lett a Daxter, vitathatatlanul a PSP egyik gyöngyszeme!

KONKLÚZIÓ

A Daxter az eddig készült legszebb PSP játék. A hihetetlen képi világ mellé szerencsére kiváló játékmenet és azonnal megszokható irányítás, kamerakezelés társul. Mindezek mellett a játék szinte sosem tölt, azaz ha egyszer elindítottuk a Daxtert, akkor a gép kikapcsolásáig megszakítás nélkül játszhatunk. Az átvezető animációk száma, minősége és humora pedig kenterbe veri a PlayStation 2-es mezőny jókora részét is. Summa summárum, a Daxter kötelező darab. Kihagyhatatlan alkotás, amelyik minden szempontból megéri a pénzét, úgyhogy kabátot fel, és irány a legközelebbi játékbolt! Biztos, hogy nem fogod megbánni!

A grafika akár PS2-n is elmenne

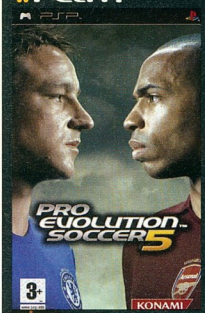


PLAY!

A PSP történelem eddigi legszebb játéka! Technológiai megoldásaival szerencsére a játékmenet is felveszi a versenyt, egy nemcsak a legszebbek, hanem a legjobbak között is ott a helye!

98%

PLAY!



PRO EVOLUTION SOCCER 5

KIS KONZOL, NAGY FOCI, ÓRIÁSI ÖRÖM!

INFO

KIADÓ KONAMI
FEJLESZTŐ KONAMI TYO
JÁTÉKOSOK SZÁMA 2 JÁTÉKOS

A labdarúgás szerelmesei a PSP megjelenése óta tűkön ülve várják a foci élethű szimulációjáról híres Pro Evo-sorozat zsebverzióját. Mialatt a Konami szépen, lassan fejlesztgette saját játékát, addig a konkurens Electronic Arts két focijátékkal is jelentkezett, melyek közül a FIFA 06 parádésra sikeredett. Kellő kihívást nyújtott, és technikai szempontból sem találtunk benne kivetnivalót. Az imént említett játék azonban teljesen új perspektívát kapott a Pro Evo 5 megjelenésével. A Konami programja ugyanis játékmenet szempontjából magasra tette a lécet. A Pro Evo 5 a PS2-es verzió összes erényét magában hordozza. Nagyszerű a mesterséges intelligencia és élethű a szimuláció, amit a készítők megfejeltek az elődben sokat vitatott játékos-animációk felturningolásával. Így az a meglepő eset következett be, hogy a PSP-s verzióban a focisták mozgása egy leheletnyivel finomabb a nagytestvérénél!

Mindezek hallatán bátran kijelenthetnénk, hogy a PES 5-tel megjelent a PSP legeslegjobb focis játéka, ám ezt mégsem tesszük meg. Hogy miért? Először is a Konami játékából valami érthetetlen okból kifolyólag kimaradt a kommentár, így a játékosok kénytelenek lesznek beérni a közönségzajokkal, a bírói sípszóval és a labda pattogásakor hallatszó puffanásokkal. 2006-ban, azt hiszem, ez megengedhetetlen, főként, amikor egyedül játszunk, hiszen multiban mindig tudjuk szidni avagy gúnyolni ellenfelünket. A második és egyben legbosszantóbb kellemetlenséget a töltési idők hossza jelenti. Egy-egy meccs előtt ugyanis átlagosan 40-50 másodpercet kell várnunk a középkezdést jelző sípszó elhangzásáig, ami még a kézikonzolon is kirívónak számít.

Mindezektől elvonatkoztatva a Pro Evo 5 hatalmas meglepetést okozott. A játék élethű szimulációjából adódóan elképesztően élvezetes meccseket vívtam. Minden egyes gólért meg kellett küzdenem, sosem tudtam két egyforma akciót végrehajtani, a gép sem sablonosan próbálta átjátszani magát a védelmem sorain. A Pro Evoval töltött hosszú órák után aztán el kellett ismernem, hogy még soha sem játszottam ilyen jót focis játékkal (beleértve az összes platformot). Ha szereted a focit, és nem riadsz vissza a kihívásoktól, a PES5 a te játékod, ha azonban könnyebb sikerélményre vágysz, és a belbecs mellett a külcsínre is sokat adsz, válaszd a FIFA06-ot. Sőt: válaszd mindkettőt, egyikben sem fogsz csalódni!

Gólt lőni magasabb szinteken szinte lehetetlen

A FIFA 06 ugyan kicsit szebb, de a játékmenetet illetően a Pro Evo 5 verhetetlen!

Ez a kép persze nem a játékból van, talán majd PSP2-n...

PLAY!

Ha PlayStation 2-n szeretted a Pro Evolution-sorozatot, akkor nem fogsz benne csalódni, mivel szinte ugyanazt kapod. Ha megbarátkozol a töltési idővel és a kommentár hiányával, akkor nagyon jókat fogsz játszani.

96%

SOCOM: FIRETEAM BRAVO

MÁR PSP-N IS MEGVÉDHETJÜK A HAZÁT

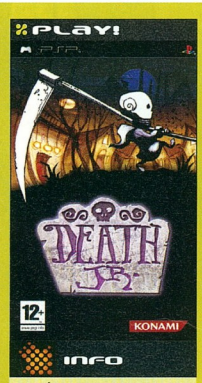
A PS2-n méltán népszerű SOCOM-széria legújabb darabja végre zsebkonzolunkra is megérkezett. A játék megjelenése előtt szkeptikus voltam, ugyanis a PSP-n megjelent akciójátékok eddig nem muzsikáltak valami fényesen. A problémák legnagyobb részét a kafejlesztői azonban sikeresen vették ezeket az akadályokat. A kamera mindig a megfelelő szögben áll, az irányítás pedig ugyanolyan komfortos, mint a PS2-es Dual Shockkal. A kérdés már csak az maradt: a játékmenet is felveszi-e a versenyt legjobbakkal?

A válasz egyértelműen igen. A SOCOM nagyszerűen néz ki, a játékmenete leginkább a Ghost Reconhoz hasonlítható. Csapattagjainknak könnyedén kiadhatjuk az utasításokat, legyen szó egy szoba megtisztításáról, ajtó betöréséről, vagy éppen reaktor felrobbantásáról. A társainkkal való együttdolgozás jól működik, ráadásul rendkívül élvezetes is. Egyetlen apró negatívumnak a gyengécske mesterséges intelligenciát hozhatom fel, ám mindez kiküszöbölhető, ha a nagyszerű online ütközetekben próbálod meg állni a sarat. Az eddigi legjobb PSP-s csapatorientált akciójáték, mind egy-, mind pedig többjátékos módban kellemes kikapcsolódást nyújt!

PLAY!

Végre megszületett az első igazán élvezetes külső nézetes taktikai akciójáték. Ha az egyjátékos küldetések mellett kipróbálod a netes multit is, akkor hónapokig elleszel vele.

87%



DEATH JR.

MÉG FEL KELL NŐNIE APUHOZ

A Konami kultuszjátékot akart készíteni. A Death Jr. játékverzióját egy univerzum felépítésének alapkövének szánták, amihez asszisztáltak volna a főhős szerepeltetésével később készített képregények és rajzfilmek. A tervek azonban minden bizonnyal nem fognak megvalósulni, mert a Death Jr. elég gyengécskére sikeredett. Hiába a szórakoztató központi karakter (a halál kicsi fia, egy méretes kaszával), ha rajta kívül semmiféle pozitívumokat nem tud felmutatni a program. A harmatgyenge pályadesign, a dühítő kamerakezelés és a nyögvenyelős platformelemek teljes lerontják az összképet. A Death Jr. így a közepes szintet is csak alulról súroló ugrabugra játék lett. Semmi újat sem tud hozzáadni a műfajhoz, és a már meglévő elemeket sem tudja kihasználni.

PLAY!

Az első képek és videók alapján nagyon vártuk, így rettenetesen nagyot csalódtunk benne. Reméljük, hogy a Backbone következő munkája jobb lesz... Ha egyáltalán lesz még ilyen...

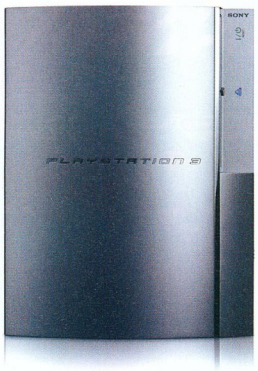
50%

Ken Kutaragi, A TEREMTŐ

A PlayStation legjelentősebb alakjait bemutató sorozatunk második felvonását azzal az úriemberrel folytatjuk, akivel igazából mindenkit megelőzően, a borítónkat követő első oldalakon illene hatalmas piros betűkkel foglalkoznunk, hiszen nélküle valószínűleg ma senki se hallott volna a PlayStation márkanévről. Ken Kutaragi minden túlzás nélkül nevezhető a PlayStation egyszemélyes atyjának mind mérnöki munkáját, mind a konzol(ok) felfuttatásáért végzett tevékenységét figyelembe véve. Ken Kutaragi a Sony berkein belül alig pár ember által támogatva, szinte egyszemélyben alkotta és tervezte meg az első Sony-konzolt, majd annak világszerte történő elterjedésében, népszerűsítésében is abszolút meghatározó szerepet végzett.

A KEZDETEK

Ken Kutaragi 1950. augusztusában született Japán fővárosában, ahol az amerikai megszállásnak köszönhetően épp hatalmas társadalmi, gazdasági és jogi átalakulások voltak folyamatban. A család viszonylag könnyedén vészelte át az átalakulásokat, és bár nem voltak kifejezetten jómódúak, a fiatal Kutaragi semmiben sem szenvedett hiányt. Már összetettebb gyerekjátékai esetében is inkább azok működése érdekelte, mintsem az, hogy kivel tudna játszani velük, így rendszerint mindent, amit kapott egyből alkatrészeire szedett szét és alaposan megvizsgált. Emellett délutánonként apja nyomdájában szerzett technikai tapasztalatokat, miközben természetesen kitűnően tanult a gimnáziumban is. Ilyen előzmények után nem csoda, hogy könnyedén végezte el az egyetemet,



és elektrotechnikusi diplomája után egyből a már akkor is óriáscégnek számító Sonynak a digitális fejlesztésekért felelős csapatához igazolt le. Innovációival, mint például a maga idején korszakalkotó kezdetleges LCD-kijelzőjével és speciális kameráival már a '80-as években kitűnt a mérnökök közül.

Kutaragi úr időközben szert tette a korszak legnépszerűbb konzoljára, a NES-re, ami teljesen lenyűgözte, egyedül annak nagyon kezdetleges hangtechnikája nem elégítette ki igényeit. Kutaragiban addig motoszkált a kisördög, amíg fel nem kereste a Nintendo illetékeseit, és meggyőzte őket, következő konzoljuknak hadd tervezze ő a hangchipjét. A Sonynál végül valahogy kiszagolták a dolgot, és nagyon kis híja volt, hogy az egyébként is szigorú munkajogú Japánban ne rúgják ki páros lábbal a cégtől. Végül egyik jóbarátjának, a Sony aktuális vezérigazgatójának köszönhetően megtarthatta állását, sőt még munkáját is befejezhette, ami később egy újabb együttműködési szerződést hozott a Kutaragi és a Sony számára. A Nintendo szeretett volna egy, az új konzoljához, a SNES-hez csatlakoztatható CD-meghajtót piacra dobni; a megtervezés feladatát a Sonynak adták ki. A két cég között végül konfliktus támadt, így a Nintendo lemondott a megrendeléséről –, sőt, azóta se próbáltak soha semmilyen általánosan elismert adattárolási módszert alkalmazni konzoljaikhoz. A Sonynál viszont Kutaragi hatalmas rimánkodásba fogott, hogy ha már annyit foglalkoztak a meghajtóval, hadd építsen köré egy játékgépet is. A cég fejeseinek többsége ekkoriban a Sonyhoz méltatlan, kevés bevétellel kecsegtető területnek tartotta az akkora videójáték-piacot, így bár végül engedélyezték a projectet, sosem támogatták igazán Kutaragit és kicsiny csapatát.

A TELITALÁLAT

A PlayStation 1 hiába nyitott Japán 1994-es karácsonyán sokkal gyengébben az ugyanekkor induló új Sega konzolnál, a Saturnnál, lassan de biztosan mindenki felfedezte tagadhatatlan előnyeit. A Saturnnal szöges ellentétben a PS-re nagyon könnyű volt programozni, és a fejlesztők keze a Sony által sem volt megkötve. A cég fejlesztői-támogatásért felelős emberei, élükön Kutaragival szintén első osztályú munkát végeztek: ekkor születtek meg a klasszikus PS-sorozatok legelső, minőségi részei, ráadásul a Sony jópár hatalmas hírnevű sorozat új felvonásait is ideig-óráig PS exkluzívvá tudta tenni – a Mortal Kombat 3-mal például fél évig nem találkozhattunk más otthoni konzolon. A konzol forgalmazása és marketingje is profira sikerült: a Sony pofátlanul csábította át a riválisok alkalmazottait, így kezdettől fogva tapasztalt csapattal dolgozhattak mindenhol, a kreatív PlayStation-óriásplakátok és TV-reklámok mindenkiben nyomot hagytak, az olyan különlegességekről nem is beszélve, mint például ami az 1995-ös E3-on történt. Miután a Sega akkori elnöke, Olaf Olafsson másfél óráig dicsőítette cége új, 399 dolláros konzolját, Steve Race szerényen felsétált válaszbeszédet tartani a Sony részéről. Az úriember letette papírjait a pódiumra, majd a másfél órás beszédre ennyit mondott válaszul: 299 dollár – majd lesétált az emelvényről. E3-on talán azóta se hangzott el akkora taps… Akkor még senki nem tudta, hogy az ováció a valaha készült legsikeresebb konzolnak szól, amit utódja, a PlayStation 2 tud majd csak felülmúlni. Természetesen ez is elsősorban Kutaragi tervezőasztaláról származik, aki hiába lett 1997-ben a Sony elnöke, továbbra is részt vesz a mérnöki tervezésben is, sőt, a teljes Sony birodalomra ő gyakorolja a legnagyobb hatást. Ma pedig, a PSP sikere után mi mással is lehetne elfoglalva, mint a PS3 végső formába öntésével és a fejlesztők csábításával – köszönjük, Ken!

CYBERVÁROS

KUTARAGI BESZÉL

Kutaragi úr, bár zseniális mérnöki és szervezési tehetségekkel rendelkezik, borzasztó elfogult „gyermekeivel" szemben, és hajlamos időnként a szokásos marketinges maszlagoknál is nagyobb süketlenségekkel és mellébeszélésekkel kábítani a közönséget. Ezekből szemezgettünk kicsit.

„A PS2 az internetes kereskedelem vezető szereplője lesz, a játékosok akár zenéket, filmeket és játékokat is letölthetnek majd gépükre."

„Beszállhatsz az új cybervárosba! Láttad a Mátrix című filmet? Ugyanaz a kezelőfelület, ugyanaz a koncepció. A jövő évtől, a PS2 megjelenésétől kezdve te is becsatlakozhatsz a mátrixba!"

„A PlayStation 3-játékok élni fognak, a PlayStation 3 alapkoncepciója pedig a negyedik dimenzió!"

TÁNCOS LÁBAK

írta: Duncan

INFO

KIADÓ KONAMI
FEJLESZTŐ KONAMI JPN
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS
ONLINE 2 JÁTÉKOS

Már lassan tíz éve annak, hogy a Tokyo Game Show-n a Konami forradalmat hozott azzal, hogy bemutatta a Dance Dance Revolutiont (Európában Dancing Stage címre hallgat a széria). A játék azóta döbbenetes népszerűségre tett szert, és felsorolhatatlanul sok – összesen közel száz – verzióban jelent meg szinte minden játékgépen, szerte a glóbuszon. Hódító útja a játéktermekből vezetett az otthoni gépekbe, s egyre több család számára nyújt hallatlanul kellemes szórakozást, a legkisebbektől a legnagyobbakig.

BALRA KETTŐ, HÁTRA, VISSZA, ÉS...

A játék lelke egy egyszerű, nyilakkal ékesített panel (játéktermekben és igazi megszállottak otthonában egy strapabíróbb fémverzióval találkozhatunk), melyet a földre teritve gépünkhöz csatolhatunk, és táncpadként használhatunk. A képernyőn megjelenő lépéseket kell a zene ütemére megtennünk, és ha érezzük a ritmust, egy egészen frankó táncprodukció kerekedhet a dologból. A PlayStation 1-es korszak kismillió ágazata, remixe után PS2-n tulajdonképpen két DDR-szériát különböztethetünk meg, melyek a Max és az Extreme névre hallgatnak

DDR MAX

Bár a PS2-ben rejlő grafikai potenciált egyáltalán nem használta ki, a MAX két epizódot is megélt. Építve az elődök hagyatékára, megőrizte a sorozat legfontosabb elemeit. A gyakorlás és az alapjáték mellett megtaláljuk benne az „edzés" módot, mely még a tánc közben elégetett kalóriamennyiséget is számlálja nekünk. A MAX újításai közül főleg a „fagyott nyilakat" szokás kiemelni. Ezek olyan lépéseket jelentenek, melyeknél a lábunkkal nem csak odatoppanni kell a megfelelő helyre, de adott ideig el sem mozdulhatunk onnan. Ez jelentősen bővíti a játékban fellelhető lépéskombinációk számát. Ha már itt tartunk, lehetőségünk van az általunk kreált lépéseket menteni, és természetesen letölthetjük, majd eltáncolhatjuk mások alkotásait is.

DDR EXTREME

Az Extreme legnagyobb reformja tagadhatatlanul az EyeToy támogatás kiváló megoldása. A kis kamera például lehetőséget ad arra, hogy saját magunkat lássuk a kép hátterében ropni, de van olyan játékmód is, ahol a tánc közben végrehajtott kézmozdulatainkat veszi figyelembe a gép. Sokak szerint a kéz- és a lábmozgás kombinálásával a DDR története is új fejezetéhez érkezett. A játék európai fül számára emészthetőbb muzsikákat is kapott, megszabadulva ezzel az ázsiai dallamgyárosok nyomasztó uralmától. Bár a kezdetektől fogva mód volt arra, hogy két táncos lábú játékos egymással is megmérkőzzék, a nemrég megjelent Extreme 2-ben már online játéklehetőség is adott.

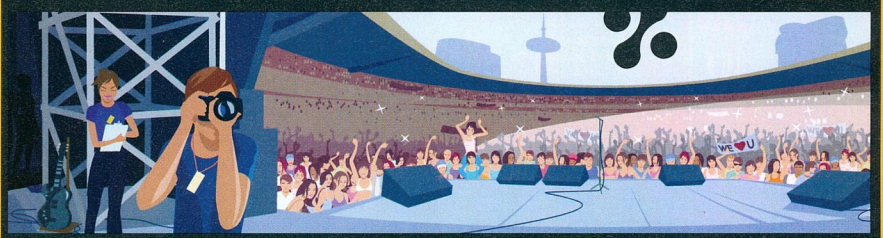
TORNAÓRA HELYETT ?

Virginiában már az egyre nagyobb méreteket öltő elhízás megelőzésében is fel kívánják használni a játékot. Az állam 753 iskolájába küldik ki a Dance Dance Revolution néhány példányát, hogy ezzel népszerűsítsék a testmozgást a fiatalok körében, és felvegyék a küzdelmet a túlsúlyossággal, vagy az ebből fakadó cukorbetegséggel. A játékot csak a testnevelés órák kiegészítésének szánják, de ha beválik, az állam valamennyi általános és középiskolájában használni fogják majd.

SINGSTAR ROCKS!

INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY EUROPE
MULTIPLAYER 8 JÁTÉKOS
ONLINE NINCS



PS2-tulajdonosok számos módját választhatják annak, hogy a legfáradtabb házibulit is fergeteges banzájjá varázsolják. Táncversenyeket rendezhetnek a Dance Dance Revolutionnal, gitárpárbajra hívhatják a haverokat a Guitar Heroban, de szervezhetnek mulatságos karaoke partit is. Kis hazánkban bizonyára az utóbbi örvend a legnagyobb népszerűségnek, hiszen ezt a fajta kikapcsolódást a nyilvános szórakozóhelyek is előszeretettel preferálják, de a SingStar-sorozat segítségével már otthonunkban is kiélvezhetjük a mikrofonba ordítás minden szépségét. Hát még ha megérkezik a SingStar Rock!

SINGSTAR, A TOROK KÉMÉNYSEPRŐJE

A SingStar lényegében egy karaoke program, melyben nincs egyéb dolgunk, mint aktiválni a játékhoz kapott két mikrofont, és megkezdeni ellenállhatatlan produkciónkat. Ha a kép alján megjelenő szöveget - lehetőleg a dallamhoz igazodva – elénekeljük, a gép pontszámmal értékeli az előadást. Az első rész még tartalmazott karrier módot is, de ezt a sorozatból a későbbiekben elhagyták. Mindez érthető is, hiszen alapvetően egy társasjátékról van szó, amelyben célszerűbb a multiplayer elemekre támaszkodni. A szólóéneklés mellett így megmérethetjük magunkat duettben, párviadalban, vagy a „passzold a mikit" játékmódban, ahol akár nyolcan is részt vehetnek a versengésben. A 2004-es megjelenés óta három folytatással gazdagodott a sorozat, amelyek elsősorban zenei irányvonalukat tekintve különböznek egymástól. Bár a 80-as évek legjobbjaitól egészen a mai slágerekig terjedt a paletta, a SingStar végig megmaradt a popos keretek között. Mostanáig.

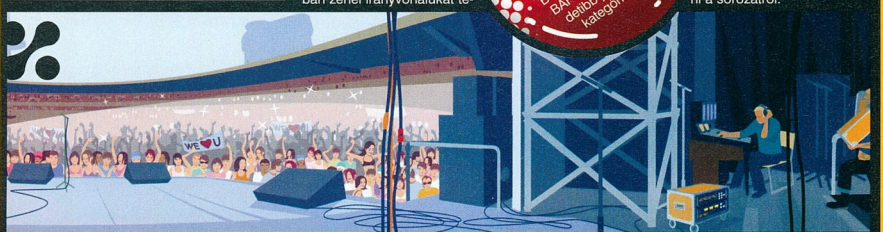
PLAY! INFO

A SingStar a tavalyi év tavaszán rendezett Brit Filmakadémia-díjátadó BAFTA díjat a legjobb játék kategóriájában.

ROCK AND ROLL...

Az újság megjelenésekor már kapható SingStar Rock ugyanis nemhogy kilép ebből a mederből, de egészen specifikusan keresi közönségét. A rock-klasszikusok (mint a Rolling Stones vagy a Nirvana) mellett olyan, idehaza kevésbé ismert csapatok zenéi is a játékba kerültek, mint a Kasabian vagy a Bravery.

Azt, hogy Gwen Stefani mikor került be a rock muzsikusai közé, bevallom, nem tudom, de lényegében ő az egyetlen ilyen anomália a korongon; cserében ő a legcsinosabb versenyző is egyben. A teljes dallistát bárki meglesheti (és persze meg is hallgathatja) a www.singstargame.com weboldalon, ahol egyébként megannyi egyéb érdekességet is találni a sorozatról.

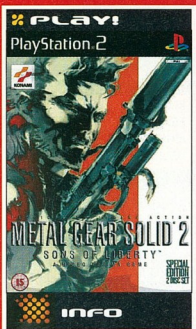


BUDGET

PLATINUM

JÁTÉKOK 8000FT ALATT

E hónapra ismét jutott jónéhány zseniális, és most már olcsón kapható játék. Ezek közül mi mindenképpen a Metal Gear Solid 2-t emelnénk ki, ami semmiképpen nem hiányozhat a PlayStation 2-tulajok gyűjteményéből; minden ízében zseniális, abbahagyhatatlan alkotásról van szó. Persze a többi játék is méltán kapott helyet összeállításunkban (igaz, a Lego Star Wars kilóg a nyolcezer forintos értékhatárból, de mókás kooperatív módjának köszönhetően ezt megbocsátottuk neki), bátran választhatjátok azokat is.



INFO

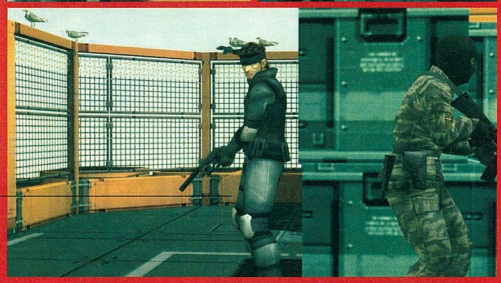
KIADÓ KONAMI
FEJLESZTŐ KONAMI
ÁR 6499 FT
JÁTÉKOSOK SZÁMA 1

97%

METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

FŐSZEREPBEN: RAIDEN

A lopakodós akciójátékokat a Splinter Cell-sorozat megjelenésekor kedveltem meg. A gyönyörű animációk és a különféle kémfelszerelések, a dinamikus fény- és árnyékhatások azonnal levettek a lábamról. A technológiai szempontból jóval kisebb tudásúnak tűnő Metal Gear-szériát éppen ezért messze elkerültem egészen addig, amíg V. Z. hosszas rábeszélésre vettem a fáradságot, hogy kipróbáljam a játékot. Néhány óra elteltével megszoktam a kötött kamerakezelést és a nehézkes irányítást, majd azon vettem észre magam, hogy hajnali öt óra van, és én még mindig nem vagyok képes abbahagyni Hideo Kojima elképesztő mestermű-vét.



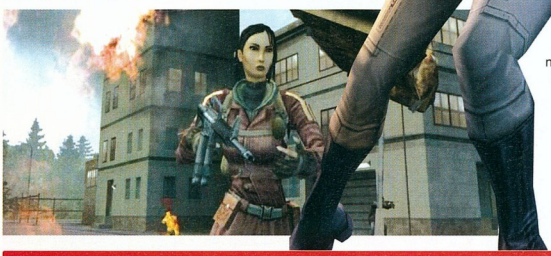
Azt gondolom, mondanom sem kell, hogy ettől a pillanattól kezdve a Metal Gear-ek rabja lettem. A Metal Gear Solid 2-vel sincs ez másképpen. Teljesen lenyűgöz a mozifilmeket megszégyenítő, azoknál sokkal összetettebb története, a hollywoodi filmeket lealázó, káprázatosan megkomponált átvezető mozijai és akciójelenetei, a zseniális karakterei - egyszóval minden. Az i-re a pontot természetesen Solid Snake karakterre teszi fel. Ő az igazi akcióhős, aki bárkivel felveszi a harcot, és csak akkor esik zavarba, amikor hölgytársaságba kerül. A Metal Gear Solid 2 immáron végre újra kapható Platinum-verziója egyetlen játékos gyűjteményéből sem hiányozhat. A közel 25 órás játékidőt ígérő program minden egyes pillanata meglepetéseket hordoz magában, története, feszültséggel teli harcrendszere és a gépi mesterséges intelligenciája nagyszerű. Egyedüli negatívumként az elsőre szokatlannak tűnő irányítást róhatom fel, ha azonban túlteszed magad a kezdeti nehézségeken, akkor biztos vagyok benne, hogy meg sem állsz a legközelebbi játékboltig, ahol azonnal kosaradba teszed a harmadik részt.

Solid Snake: borzalmas frizura, legyőzhetetlen harcos

MERCENARIES

KIROBBANÓ FORMÁBAN

A tavalyi év egyik legnagyobb meglepetése egyértelműn a Pandemic műhelyében készült produkció, a Mercenaries volt. A játékban különböző képességekben jártas zsoldosokkal kellett megoldanunk a ránk háruló feladatokat. Ez önmagában persze semmi garanciát nem jelentene a sikerre, a készítők azonban a Grand Theft Auto mintájára egy nagy szabadságot, egy óriási bejárható játékteret és vezethető járművek garmadáját ajándékozták a játékosoknak. A Mercenariesben az egymással szemben álló felek bármelyikével szövetséget köthetünk, majd neki dolgozva folyamatosan borsot törhetünk az ellenfeleink orra alá. A nagyhatalmak között egyre jobban elmérgesedő helyzetnek látható nyomai is vannak. Míg a szövetségben álló vezetők által birtokolt területeken szabadon járhatunk-kelhetünk, addig az ellenfél területein jobban tesszük, ha álcázzuk magunkat, vagy elkötünk egy belépésre jogosító felségjelzéssel ellátott járművet. A program igazi pikantériáját a taktikai elemek jelentik. A bevethető harci eszközök számtalan lehetőséget rejtenek. Egy adott küldetést megoldhatunk tankkal, dzsippel, vagy éppen harci helikopterrel is. A játék során presztízspontokat szerezhetünk, amiket bármikor utánpótlásra fordíthatunk. Ha például az ellenfél sarokba szorít minket a hegytetőn, és lőszer nélkül magatehetetlenül állunk odafent, nincs más dolgunk, mint ledobni egy jelzőrakétát, és a levegőből légi úton azonnal érkezik a segítség, lőszer vagy egy bivaly jármű formájában.



INFO

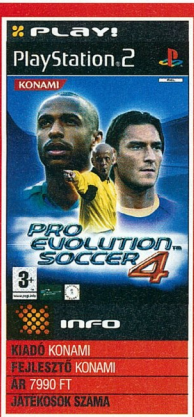
KIADÓ ACTIVISION
FEJLESZTŐ PANDEMIC
ÁR 6990 FT
JÁTÉKOSOK SZÁMA 1

90%

A Mercenaries tehát egy nagy szabadságot nyújtó akciójáték, ami képes volt újat hozni a műfajba. Így nem csoda, hogy a szakmai sikerek mellett anyagilag is megtérülő befektetésnek bizonyult. A több mint egymillió eladott példány után a kiadó bejelentette, hogy a Pandemic már készíti a folytatást.

PRO EVOLUTION SOCCER 4

GYÖNYÖRŰ JÁTÉK



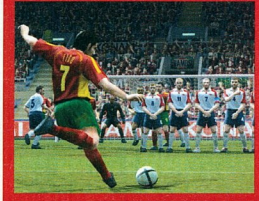
INFO

KIADÓ KONAMI
FEJLESZTŐ KONAMI
ÁR 7990 FT
JÁTÉKOSOK SZÁMA

96%

A PSP-s Pro Evo teljesen levett minket a lábunkról, ezért Infidellel elhatároztuk, hogy a Real Madriddal kooperatív módban végigjátszunk egy egész bajnokságot. Leporoltuk hát a Pro Evolution Soccer 4-et, és két kontrollerrel egymást segítve elindultunk a spanyol bajnokságban. A játékélmény, amit a Pro Evo 4 nyújtott, fenomenális volt. Sorra vezettük fel támadásainkat, amiket a gép mindig másképp próbált meg megakadályozni, majd a megszerzett labdával okosan passzolgatva került közel a kapunkhoz. Közepes nehézségi szinten vért izzadva végül a harmadik helyen végeztünk. Minden egyes gólért meg kellett küzdenünk, éppen ezért a találatokkor hatalmas üdvrivalgásban törtünk ki. Vitathatatlan tény, hogy a Pro Evo-sorozat a jelenleg kapható legélethűbb fociszimulátor, ám éppen ezért a legnehezebb is.

Egyjátékos módban mi így inkább a FIFA-sorozatot preferáljuk, ha azonban kooperatív mókáról van szó, akkor már egyértelműen a Pro Evo a nyerő! Vedd meg, próbáld ki, és ha közepes fokozaton (3 csillag) bajnokságot nyersz, írj azonnal a play@vogelburda.hu-ra. Az első bizonyított bajnokot díjban részesítjük!



KIADÓ ATARI
FEJLESZTŐ REFLECTION
ÁR 7990 FT
JÁTÉKOSOK SZÁMA 1S

69%

DRIV3R

VÁLASZD A PARALLEL LINEST

Az egykoron a legnagyobb stúdiók közé tartozó Atarinak mostanában nem áll a zászló. Eladták az Unreal-licenszt, és megszabadultak másik aranytojást tojó tyúkjuktól, a PC-s Civilization-jogoktól is. A legendás Reflecton fejlesztőstúdió azonban még mindig nekik dolgozik. Ez a csapat elvileg képes lenne arra, hogy hatalmas kasszasikerekkel hozzájáruljon az Atari életbenmaradásához. A Driver első és második része, valamint a harmadik epizód előtt megjelent Stuntman hatalmas siker volt. Mindenki azt várta, hogy a nagy dérrel-durral beharangozott (a játék reklámfilmjeit Ridley Scott közreműködésével készítették) Driver 3 folytatja a sorozatot, ám abból bődületes bukás lett. Értékesítési szempontból ugyan bejött az Atari számítása, de a játék visszhangja gyalázatosra sikeredett. A szabadon bejárható városban felvehető küldetések sokszínűek lettek, a járművezetés szimulációja és a törésmodell példaértékűre sikerült, a harmadik személyben játszódó lövöldözős jelenetek viszont minősíthetetlenek, elrontják az egész játékot. Mind a kamerakezelés, mind pedig a mesterséges intelligencia csapnivaló lett, nem is beszélve a harcrendszerről, amit minden játékos a pokolba kívánt. A Driver 3 tehát két véglet között a pad alá esett. A zseniális autós jeleneteket agyonvágó külső nézetes akciójelenetek miatt így minden újságban 65% körüli értékelést kapott - sajnos ez a reális értékelés. Ha a készítők kihagyták volna a gyalogos missziókat, akkor az év egyik legjobbja lehetett volna, így azonban az év csalódásáról van szó.

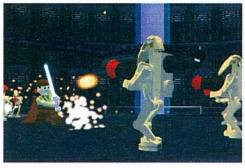
LEGO STAR WARS

DRÁGA, DE FINOM

A mozifilmekre építkező Star Wars-játékok általában maximum jó közepesre sikerülnek, a Lego Star Wars azonban kivételes alkotás lett, olyan, amely mind a kicsiknek, mind pedig a nagyoknak nagyszerű kikapcsolódást ígér. A minden részében teljesen legoelemekből felépített design az új trilógián keresztül enged bepillantást a Star Wars-univerzumba. A parádés megvalósítást kiváló játékmenet teszi még teljesebbé. Lesznek itt platformrészek, lövöldözős szakaszok, üldözős jelenetek, és ugye az utánozhatatlan Star Wars érzés, ami mindig rengeteget javít a programok összképén. Egészen biztos vagyok benne, hogy a fiatalabb játékosoknak nagyobb örömet fog okozni, mint az időseknek, mégis meglepett, hogy a játék megjelenését követően idősebb kollégáim hétvégi programbeszámolójának középpontjában hetekig a Lego Star Wars'é volt a központi szerep. Nincs mese, ezt a játékot mindenképpen ki kell próbálnod. Csak vigyázz, nehogy játék közben a barátaid vagy a családtagjaid elragadják tőled a kontrollert!

KIADÓ EIDOS
FEJLESZTŐ TRAVELLERS TALES
ÁR 9590 FT
JÁTÉKOSOK SZÁMA 2

88%



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

A Ubisoft Montreal történelmének eddigi legnagyobb húzása egyértelműen a Splinter Cell-sorozat elindítása és Sam Fisher karakterének kitalálása volt. A játéktörténelem eddigi legkifinomultabb mozgáskultúrájával megáldott hőse már az első rész megjelenésekor bankot robbantott és megannyi „Év játéka-díj"-at besöpörve az év legnagyobb meglepetésének bizonyult. A sikerek után mindenki tudta, hogy hamarosan jön a következő epizód. A technológiai bravúrokat bőséggel felvonultató játék PS2-es változatában dinamikus fény- és árnyékhatásokkal találkozhattunk, amelyek nem csak funkcionális szereppel bírnak. A fényforrásokat kiiktatva ellenfeleink vakon tapogatóztak a sötétben, míg mi éjjellátó szemüvegünkkel mögéjük lopódzva némán tekerhettük ki a nyakukat vagy ejthettük túszul őket. A fények és árnyékok kihasználása mellett nagy szerep jut mozgásainknak és kémfelszereléseinknek is. A Pandora Tomorrow-ban szinte mindenhová felmászhatunk, a szűk folyosókon a falra felszökkenve, majd kitámasztva magunkat, a nyakába ugorhatunk az alattunk elhaladóra, kütyüinkkel zárakat nyithatunk ki, elektromos sokkolónkkal az ellenfeleket bódíthatjuk el. A Pandora Tomorrow tehát a lehetőségek akciójátéka, mind képi világában, mind pedig játékmenetbeli újdonságaiban forradalmat hozott. Egyedüli negatívumként az átlagos történetét hozhatjuk fel, ám ezért bőven kárpótolnak a többszereplős játéklehetőségek amelyeknek köszönhetően a PT megunhatatlan lett!

KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ UBISOF
ÁR 7990 FT
JÁTÉKOSOK SZÁMA 2 (ONLINE 8)

78%

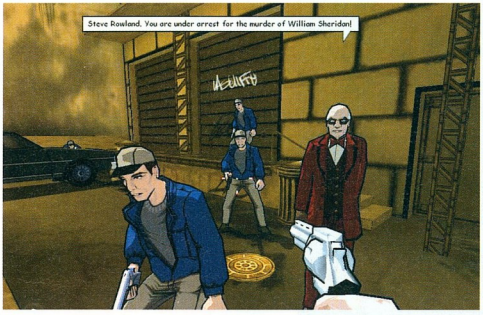
XIII UUUHHHUUUH

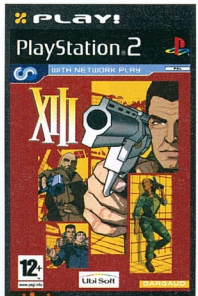
EJTSD: TIZENHÁROM

Napjaink egyik legkedveltebb játékműfaja az FPS, a mozikban pedig rendre jelennek meg a sikeresebbnél sikeresebb képregényfilmek, így nem véletlen, hogy a kiadók sokszor megpróbálják meglovagolni valamelyik sikertörténetet. A XIII esetén e két témát próbálta magába gyúrni, ám a végeredmény sajnos felemásra sikeredett. A Franciaországban nagy népszerűségnek örvendő XIII képregényből merítve elkészítették annak játékadaptációját. A vérbeli FPS meghökkentő képi világgal került a boltokba. A celshading technológiát alkalmazó mű képi világa. grafikája teljesen képregényhangulatú lett, amit tovább fokozott a játékba illesztett ötletesebbnél ötletesebb comic-elemek alkalmazása. Ilyen például a robbanásokkor felvillanó „kaboom" felirat, vagy amikor egy jól sikerült fejlövés után kockáról kockára, egy kis ablaksorozatban követhettük végig az áldozat halálutasját.

Ránézésre tehát minden rendben van a XIII-mal, ám a játékmenetben sajnos akadt egy-két bántó hiba, ami felett nem mehetünk el szó nélkül. A legnagyobb probléma a mesterséges intelligenciával volt. A XIII-ban ugyanis ilyen majdhogynem nincs is. A gépi ellenfelek mintha se nem látnának, se nem hallanának, így likvidálásuk nem túl nehéz feladat. Az átlagon felüli történettel, döbbenetes képi világával életre hívott „interaktív képregényfilm" sajnos képtelen volt beváltani a hozzá fűzött reményeket, és bár sokan kedvelték, mégsem hozott elegendő pénzt a kiadó konyhájára.

Az AI-beli fiaskó ellenére minden FPS-rajongónak bátran ajánlom. Egyszer mindenképpen érdemes végigjátszani még akkor is, ha a záró képsorokban felvillanó „folytatjuk..." felirat ellenére a kiadó egyelőre nem tervezi a XIII második részét... Kár érte.





INFO

KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ UBISOFT
ÁR 5799 FT
JÁTÉKOSOK SZÁMA

80%

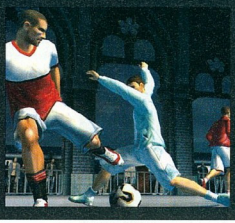
INFO

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA SPORTS
ÁR 5299 FT
JÁTÉKOSOK SZÁMA 2

FIFA STREET

ÚJABB LEGENDÁS SOROZAT KÖLTÖZÖTT A GETTÓBA

A múlt havi számban már felhívtuk a figyelmet a FIFA Street Platinum kiadására. Az alig egy hónapja megjelent játéktermi hangulatú grundfoci „szimulátor" a megjelenésekor azonnal a toplisták élére ugrott. Bár a nyugati sajtó, ahol tehette, szidta a játékot, a könnyed kikapcsolódásra vágyó focifanatikusok fittyet hányva a negatív kritikákra megvásárolták a játékot. A több mint egymillió példányban elkelt program közel sem olyan rossz, mint amilyenre sokan értékelték. A pergős, akciódús játékmenetre építkező extrém focijáték elképesztően élvezetes, a több száz kivitelezhető cselnek és labdakezelési mozdulatsornak köszönhetően, amihez hozzájönnek a sztárjátékosok speciális mozdulatai – mindez pedig elképesztően látványos. Egyedüli negatívumnak a túlontúl arcade játékmenetet róhatjuk fel, mivel sok esetben potyagólokat is bekapunk, így a tudás mellett a végső megdicsőüléshez sokszor egy nagy adag szerencse is kell.



80%

2006. ÁPRILIS

Április 4.

Az elnök emberei (DVD)

A zseniális sorozat negyedik évadja az újraválasztásról szól, mégpedig a kampány végétől az ismételten nehéz ötödik elnöki év végéig.

Április 7.

Guitar Hero

Végre Európában is megjelenik ez a nagyszerű gitározós játék. Nagy kár, hogy a mellékelt gitár nem életnagyságú...

Április 13.

Dragon Quest: The Journey of the Cursed King

Nem éppen apró késéssel, de végre nálunk is napvilágot lát a rendkívül élvezetes szerepjáték. Nálunk 90%-ot kapott.

Április 7.

Tomb Raider Legend

Lara-baba megújulva tér visszsza, PS2-n és PSP-n egyaránt. Előzetes előző, végleges teszt következő számunkban...

Április 20.

V for Vendetta

A Wachowski-testvérek új filmje a hatalom elleni harcról, egy különös, álarcos figuráról és a kopasz Natalie Portmanről szól.

Április 21.

SOCOM 3

Már fél éve kapható Amerikában, így igencsak ideje volt, hogy mi is kipróbálhassuk a legjobb online akciójátékot!

Április 25.

Narnia Krónikái (DVD)

A Weta elképesztő effektjeinek köszönhetően ez az alapvetően gyerekeknek készült film minden gyűjteményben helyet érdemel.

Április 27.

Silent Hill

Minden jel szerint a valaha készült legjobb, játékból készült film lesz a Silent Hill. A trailer a DVD-n is megtekinthető.

Április 28.

World Cup 2006

A focivébét jócskán megelőzve kerül a boltokba az EA játéka, amellyel gyakorolhatunk az igazi eseményre.

A KÖVETKEZŐ PLAY! 2006. ÁPRILIS 28-ÁN JELENIK MEG!

PLAY! IMPRESSZUM

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Szerkesztők: Sashegyi Zsolt (Sasa)
Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Berkovits Imre (Imreb')
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Törzolószerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Szofi

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1., 1. emelet
Levelezési cím: Play 1426 Budapest Pf. 300/39
E-mail: play@pcguru.hu

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Tel: (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Terjesztési osztály:
Postacím: 1429 Budapest Pf.339
Telefon: 888-3421, 888-3422, 888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Ügyfélszolgálat és bolt:
Budapest, V. Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Nyitvatartás: hétfő - péntek: 8 - 20 óráig
szombat: 10 - 16 óráig

Hirdetési igazgató:
Tasnádi Rózsa rtasnadi@vogelburda.hu 888-3443
Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1.
Tóth Zsuzsanna zstoth@vogelburda.hu Tel: 888-3469
Bálint Sámuel sbalint@vogelburda.hu Tel.: 888-3451
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu Tel.: 888-3452
Rátóti Sarolta sratoti@vogelburda.hu Tel.: 888-3453
Németh Krisztina knemeth@vogelburda.hu Tel.: 888-3468
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455
Kuba Ilona ikuba@vogelburda.hu Tel.: 888-3428

Lapigazgató:
Walitschek Csilla
cswalitschek@vogelburda.hu
Tel: 888-3450, Fax: 888-3499

Kereskedelmi igazgató:
Mosolygó Kitti kmosolygo@vogelburda.hu Tel.: 888-3407

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató cgerlach@vogelburda.hu
Asszisztens: Rátky Marianne Tel: 888-3471, Fax: 888-3499

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és
a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai,
továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.

Nyomda: Origo Print Nyomdaipari Kft.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A kiadó a 48k-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

CSOMAGKÜLDÉS
házhozszállítás akár már
MÁSNAPRA!

Rendelésleadás telefonon:
479-0933
vagy interneten:
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Budapestre és az országon belül bárhová!

A házhozszállítás díja: a kiszállítási címtől és a megrendelt termékek darab számától függetlenül: egységesen 990 Ft.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet
Számítógépes és videójátékok, DVD filmek online árubázis

INTERNET ÁRUHÁZ!
0-24h, egész nap
Online, friss termékinformációkkal

- PC játék programok
- PC gyerek programok
- PC multimédia programok
- Playstation 2 játékok
- DVD filmek
- Könyvek

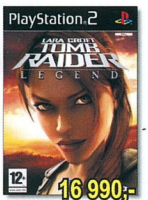
www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

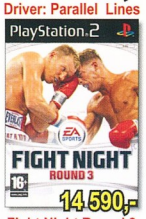
12 990,-
Driver: Parallel Lines

15 990,-
24 the Game - magyar*

14 590,-
Godfather



16 990,-
Tomb Raider Legend*



14 590,-
Fight Night Round 3

14 390,-
FIFA Street 2

13 990,-
TOCA Race Driver 3

14 390,-
Black

8 990,-
Madagascar

8 990,-
Star Wars Episode III

7 990,-
GTA San Andreas

6 990,-
Brothers in Arms

6 290,-
Need for Speed Ug.2.

4 990,-
Splinter Cell Pandora T.

5 790,-
God of War

5 790,-
Tekken 5

6 290,-
FIFA Street

6 290,-
Burnout 3

PLAYSTATION 2 JÁTÉKOK

187 Ride or Die 4 990
24 The Game - magyar* 15 990
Age of Empires 2 ..... 6 490
Alarm for Cobra 11 ..... 3 830
Alpine Skiing 2005 ..... 3 830
Athens 2004 Games 5 750
Batman Begins 14 390
Battlefield Modern C. 14 390
Black 14 390
Brothers in Arms 6 990
Burnout 3 ..... 6 290
Burnout Revenge 14 390
Call of Duty 2 Big Red 15 350
Cell Damage Overdrive 3 830
Champions of Norrath 7 190
Champions Return to A. 7 190
Charlie's Angels 3 830
Chessmaster 4 790
Chronicles of Narnia 15 350
Commandos Str. Force* 14 390
Conflict Global Storm 15 990
Crescent Suzuki Racing 3 830
Crime Life: Gang Wars 12 470
Crouching Tiger Hidd.D 3 830
Death by Degrees 11 490
Delta Force Black Hawk 14 390
Destroy All Humans 15 350
Devil Kings 10 590
Downtown Run 3 830
Driven to Destruction 4 790
Driver 3 ..... 7 670
Driver Parallel Lines* 12 990
Evil Dead Renegeration 12 470
FIFA 2005 ..... 6 290
FIFA 06 ..... 14 390
FIFA World Cup 06 ápr* 14 590
FIFA Street 6 290
FIFA Street 2 ..... 14 390
Fight Night Round 3 ..... 14 590
Final Fantasy X-2 ..... 7 190
Final Fight Streetwise* 14 590
Formula One 2004 ..... 4 990
Formula One 05 ..... 5 790
From Russia with Love 14 390
Getaway 5 750
Getaway Black Monday 5 750
Getting Up 12 990
Ghost Recon Adv. War.* 14 990
Giants 4 790
God of War 5 790
Godfather 14 590
Godfather Collector's 16 890
Golden Age of Racing 3 830
Golden Eye Rogue Agent 6 230
Gran Turismo 3 ..... 5 750
Gran Turismo 3 Concept 5 750
Gran Turismo 4 ..... 11 490
GTA San Andreas 7 990
GTR 400 ..... 3 830
Gyűrűk Ura: Harmadkor 6 230
Gyűrűk U: Két torony 7 190
Gyűrűk U: Király vissza 7 190
Harry Potter Bölcsek k. 7 190
Harry Potter 2 Titkok k. 7 190
Harry Potter 3 Azkaban 7 190
Harry Potter 4 Tűz serl. 14 390
Harry Potter: Kviddics 7 190
Ice Age 2* 11 990
Ico* 8 490
Incredibles 7 190
Incredibles ROTU 15 990
Incredible Hulk 14 390
Int. Super Karts 3 830
Jak and Dexter 5 750
Jak 2: Renegade 5 750
Jak 3 ..... 5 750
Jak X 12 990
J. Bond: Everything or N. 7 190
Kaido Racer 9 590
Kill Switch 3 830
Killer 7 ..... 14 390
Killzone 5 750
King Kong 14 390
LA Rush 11 490
Marvel Nemesis 14 390
Matrix Path of Neo 12 470
Mashed 5 750
Max Payne 2 ..... 4 790
Medal of H. Frontline 7 190
Medal of H. Rising Sun 7 190
MoH European Assault 14 390
Mercenaries 6 690
Metal Gear Solid 2 ..... 5 750
Mid. C.+Rayman R+Piff. 8 990
Midnight Club 3 DUB 15 990
Mortal Kombat Decept 6 230
Mortal K Shaolin Monks 14 390
Moto GP 3 ..... 4 990
Moto GP 4 ..... 5 790
Motocross Mania 3 ..... 2 870
Motorsiege 3 830
Nascar 06 ..... 14 390
NBA 06 ..... 14 390
NBA Street 3 ..... 14 390
Need for Speed Undergr. 7 190
Need for Speed Und. 2 ..... 6 290
Need f. S. Most Wanted 14 390
NHL 06 ..... 14 390
Nightmare Before Xmas 10 550
Onimusha Dawn of Dr. 10 590
Outrun 2006* ..... Jön
Pacific Warriors 2 ..... 3 830
Pacman World 3 ..... 11 690
Pinball Hall of Fame 3 830
Play It Pinball 3 830
Prince of Persia Sands 5 750
Prince of P Warrior With 7 190
Prince of Persia 3 ..... 14 390
Pro Evolution Soccer 4 ..... 7 670
Pro Evolution Soccer 5 ..... 15 350
Pro Evo S. Management* ..... Jön
Project Zero 3 ..... 13 990
Racing Simulation 3 ..... 3 830
Rainbow Six 4 Lockd. 14 390
Ratchet and Clank 5 750
Ratchet and Clank 2 ..... 5 750
Ratchet and Clank 3 ..... 5 750
Ratchet Gladiator 12 990
Rayman Revolution 3 830
Rayman 3 ..... 5 750
Rayman 10th Annivers. 7 990
Resident Evil Outbreak 6 230
Resident Evil Outbr. 2 ..... 11 490
Resident Evil 4 ..... 14 390
Rise to Honour 5 750
Road Rage 3 ..... 3 830
Road Trip Adventure 3 830
Rocky Legends 10 550
Roland Garros 2005 ..... 13 430
Second Sight 6 490
Seek and Destroy 3 830
Shadow of Colossus 15 990
Shadow the Hedgehog 14 390
Silent Hill 3 ..... 5 750
Sims 2 ..... 14 390
Sly 3 ..... 11 490
Smash Court Tenn P. 2 ..... 5 750
Sonic Riders* ..... Jön
Soul Calibur 3 ..... 15 350
Spartan 14 390
Speed Kings 3 830
Splinter Cell 4 990
SC Pandora Tomorrow 4 990
Spy vs Spy 2 870
SSX on Tour 14 390
Star Ocean 14 390
Star Trek Shattered U 4 790
Star Wars Battlefront 2 ..... 15 990
Star Wars Episode III 8 990
Star Wars Lego 8 990
State of Emergency 3 830
Stock Car Speedway 3 830
Strike Force Bowling 3 830
Suffering Ties that Bind 14 390
Sword of the Samurai 3 830
Syphon Filter Omega Str. 5 990
Tekken 4 ..... 4 990
Tekken 5 ..... 5 790
This is Football 2005 ..... 4 990
TOCA Race Driver 6 490
TOCA Race Driver 3 ..... 13 990
Tomb Raider Legend* 16 990
Tony Hawk's Undergrnd 6 490
Tony Hawk's Amer. W. 15 990
Total Overdose 15 990
Truck Racing 2 ..... 3 830
True Crime 2 ..... 15 990
Urban Reign 15 990
Urbz Sims in the City 6 230
V-Rally 3 ..... 5 750
Virtua Cop Elite Edition 7 190
Wakeboarding Unleash 4 790
Warriors 14 990
Wild Wild Racing 5 750
WRC 3 ..... 5 750
WRC 4 ..... 5 750
WRC Rally Evolution 12 990
XIII 5 750
Yu Yu Hakusho Dark T. 9 590

PSP JÁTÉKOK

Burnout Legends 11 490
Colin McRae Rally 05* 14 390
Crash Tag Team Racing 14 390
Dead to Rights Reckon. 11 690
F1 Grand Prix 13 430
FIFA 06 ..... 11 490
FIFA Street 2 ..... 11 690
Fight Night Round 3* 11 690
Fired Up 13 430
Football Manager HH* 13 990
From Russia with Love* 11 690
GTA Liberty City Stories* ..... újra
Harry Potter 4 ..... 11 490
Key of Heaven* 13 490
King Kong 13 430
Lemmings 13 490
Lord of the Ring Tactics 11 490
Lumines 13 430
Madden 06 ..... 11 490
Marvel Nemesis 11 490
Medievil Resurrection 13 430
Metal Gear Acid 13 430
Midnight Club 3 DUB E. 14 390
Need f. S Most Wanted 11 490
Outrun 2006* ..... Jön
Prince of Persia Revel. 13 430
Pro Evo Soccer 5 ..... 13 430
Ridge Racer 13 430
Sims 2 ..... 11 490
Spiderman 2 ..... 14 390
Splinter Cell Essentials* 13 990
SSX on Tour 11 490
Star Wars Battlefront 2 ..... 14 390
TOCA Race Driver 2 ..... 14 390
Untold Legends 14 390
World Rally Champ 13 430
X-Men Legends 2 ..... 14 390

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

TÖBB EZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.
Telefon: (06-1) 479-0933
Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig

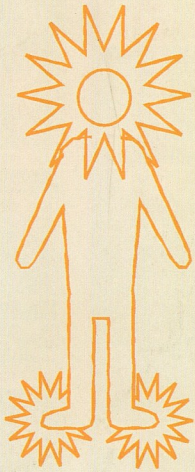
ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőbe. Kereskedelmi tapasztalat előnyt jelent.
Jelentkezés: nyitvatartási idő alatt az üzletünkben.

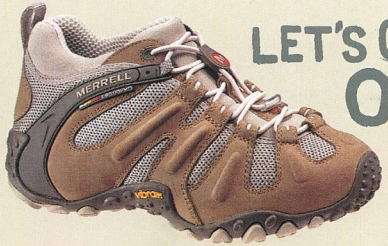
Áraink az áfát már tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2006.03.31-04.28. ill. a készlet erejéig. – * Már előrendelhető – Újdonságok / top akciók

EGY KIS TUDNIVALÓ:

AZ EMBERI LÉT



NAPENERGIÁVAL MŰKÖDIK



LET'S GET OUTSIDE™

MERRELL

merrell.com